

# ARC RISE FANTASIA

アークライズファンタジア オフィシャル

## 公式コンプリートガイド



ARC RISE FANTASIA OFFICIAL COMPLETE GUIDE

ファミ通  
責任編集





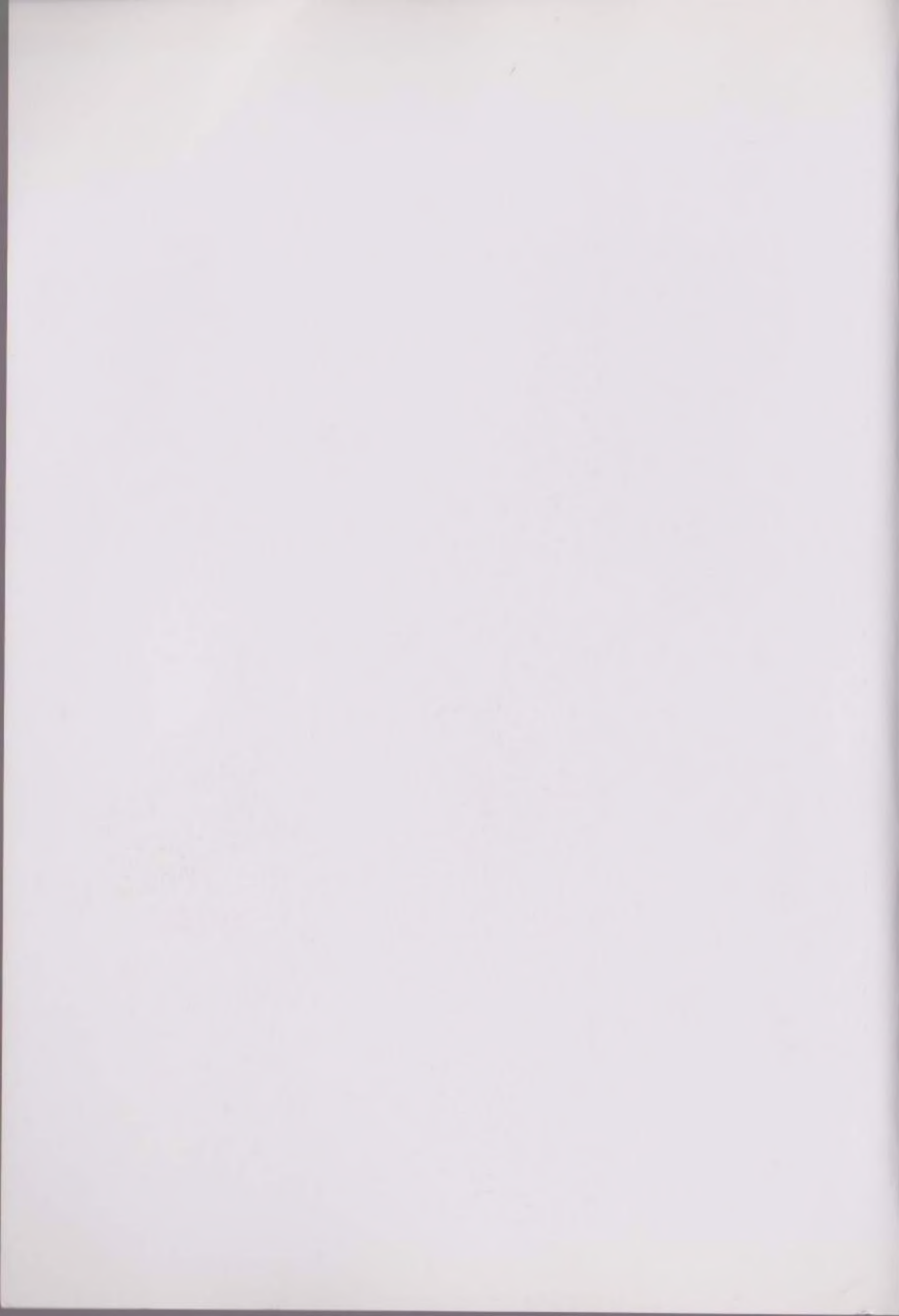
# ARC RISE FANTASIA

～ アークライズファンタジア ～















# 【本書の使い方】

この本では、システム、マップ、攻略、サブイベント、データ、世界観の6項目をそろえて、それぞれを詳しく解説している。それらのページをどう使うか、まずは最初に目をとおしておいてほしい。

## ❖ ゲームシステムについて ❖

P6



基本中の基本であるゲームの進め方から、戦い方、武器について、光召術やログレスの詳細など、システムに関してのあれこれを細かく項目ごとについて解説した。困ったことがあったら目次を見て必要なページを開き、じっくり読み込んでみよう。

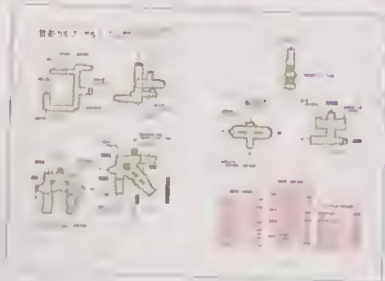
### 勇者セシルとは？

システムでワンポイントアドバイスしてくれるのは、ストーリーの途中でパーティのリーダーになるセシル。カルシア（P350）。彼は勇者を目指して修行中なので、冒険の知識が豊富。そこで、冒険初心者のみんなに役立つアドバイスをくれるのだ！



## ❖ マップの情報 ❖

P88



ワールドマップはもちろん、冒険では欠かせない、各タウン、ダンジョン、月影の宿のマップをそれぞれ掲載している。また、買い物ができる場所ではショップリスト、戦闘が発生する場所では出現するモンスターリストもある。マップ上の記号の意味については各ページを参照してほしい。

ショップリストの青文字のアイテムはChart85以降に店にならび、赤文字のアイテムはChart85以降は店からなくなってしまう。ただし、ジャダのみChart42以降で増えるアイテムもある。

### マップの記号などの見方

このページでは、マップの名前と番号、番号は、取捨選択に対応している。

② 戦場  
同じ戦場のマップどうしのつながり  
ほかの戦場のマップへつながる

③ 戦場  
社団けなどつながり ている場所

④ 戦場  
入手できるアイテムと、その入手方法  
宝箱 宝箱を開けると手  
人物 人物に話しかけると手  
クエスト クエストのモンスターと戦って手  
アイテム名のみ、その場にしかおいてあるもの  
また、アイテム名の前に、数字がついている場合は、入手するタイミングに条件があるものを示している。  
チャートは以下のとおり。

- ① オープニングから (Chart 1)
- ② 飛竜入手後 (Chart 49)
- ③ アルス即位後 (Chart 79)
- ④ レジスタンス脱出後 (Chart 85)
- ⑤ 結晶化大陸出現後 (Chart 99)

⑥ 戦場  
店やギルドなどの施設の場所を示す。店の場合は、詳細はショップリストもついている

⑦ ジャンプ  
マップの仕切り

⑧ 戦場  
ワンポイントの位置とその種類、番号はセシルのみ、詳細は全図とマップがわかる

⑨ 戦場  
ボスモンスター が出現する場所

⑩ 戦場  
ネームドモンスターが出現する場所、条件がある場合はその出現条件



## 🎮 チャートと詳細な攻略 🎮

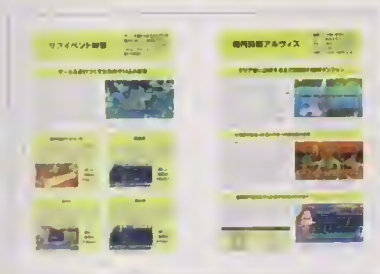
P142



全体の流れかひと目でわかるチャートを掲載。このチャートは、そのチャート番号が攻略、サブイベント、データなど、あらゆる場所で引用されている。イベントなどのタイミングをチェックするのに役立てよう。攻略は、ストーリーの区切りごとに、移動経路や仕掛けの解き方、ボスについてを詳しく解説している。ボス戦がある場所では、ボスの倒し方はもちろん。ボスの簡単なデータと使用のおもな技、それらのデータページも掲載している。なお、チャート番号はチャートのページに、マップ番号はマップページとその番号に対応している。

## 🎮 サブイベントやクリア後のお楽しみ 🎮

P226



クリア後に遊ぶことができる幾何回アルヴィスをはじめ、首都カルブunksルにある闘技場、カジノ、さらにはゲーム全編をとおして楽しめるギルドに関して、それぞれを詳しく解説している。

## 🎮 データ 🎮 ➡ P256



モンスター、各種アイテム、パーティークから衣装まで、すべてのデータを完全掲載。詳しい見方はP254にまとめてあるので参照してほしい。

## 🎮 世界観 🎮 ➡ P348



キャラクターの生い立ちや、相関図、世界のあらましはもちろん、極秘の設定資料もたっぷり掲載。ゲームをクリアしてから見ることをオススメする。



# 目次

## システム

### 基本システム

クエの仕組み	6
リリトマップと各拠点	8
アイテム	12
武器・防具・フォーメーション	14
召喚	22
リリト	30
イリ	32
キル	33

### 戦闘システム

戦闘の基礎知識	34
戦闘行動	36
エクセルアクト	42
ログレス	44
チームコネクト	48
攻撃とダメージ	52
状態異常と状態変化	54
モンスター	56
戦闘の報酬	58

### キャラクターデータ

キャラクターデータについて	60
キャラクターデータ	62
実戦知識解説	
戦闘準備でのポイント	80
実戦におけるポイント	82

## マップ

ワールドマップ	88
タウンマップ	
トバジオン	90
ヤタ	91
帝都ティアマント	92
ティアマント城	94
帝都アントラクス	96
帝都アントラクス(崩壊後)	97
帝都カルブングル	98
聖都ネリナージュ	100
バトキテス	101
エブル	102
オバル	103
エリ	104
クレイル	105
コリンの里	106
コリンの隠れ里	

### ダンジョンマップ

ティアの森	107
竜神塔	108
マナール山 海岸	109
マナール山 森林	110
オバル神殿 地下	111
竜神塔の洞窟	113
オバル神殿 上層部	114
元老院	115
カウス地下洞	117
エブル遺跡	118

グラティ教会跡地	120
カリア大裂谷	122
天衛塔サイフェルト	123
廃都ヒルベルト	126
エルゴード火山	128
ソリトン鍾乳洞	130
レゾルベント大氷壁	131
旗艦バーセヴァル	133
空中回廊ラスカーダ	134
空中回廊ベルクト	136
聖地ノワーレ	137
月影の宿	140

## ストーリー攻略

チャート	142
攻略	144

## サブイベント

幾何回廊アルヴィス	227
闘技場	238
カジノ	244
キルド	246

## データ

モンスターデータ	256
武器	314
騎装備	320
足装備	322
装身具	323
消耗品	325
貴重品	326
ジェム	327
パーティトーク	328
衣装(データ)	335
衣装(画像)	338

## 世界観&設定資料

キャラクター設定	348
世界解説	364
設定資料	368

## コラム

戦闘ボイスを楽しもう	79
クリア後のお楽しみ	86
隠された3体のログレスと契約しよう	305



この本のどこかに私が隠れているので、  
よかったら探して欲しい。



本気っスか!?  
おお、ここなら俺も隠れられそうっスね～!!





SYSTEM

システム



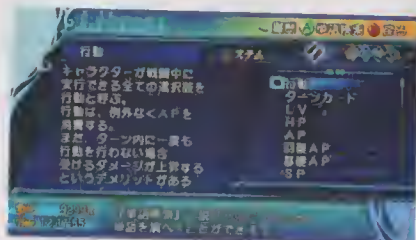
# 基本システム

## BASIC SYSTEM

本作の冒険を進めるうえで基本となる、ゲームシステムを紹介する。ストーリー進行や戦闘準備に必要となるものばかりなので、しっかりと覚えて役立てよう。

### ◆ゲームの進め方

本作は、主人公ラルクを中心としてストーリーが進んでいく。ストーリーの流れはほぼ本道で迷う心配はないが、その途中に待ち受けるモンスターや多くの障害を乗り越えなければ先へは進めない。スムーズにゲームを進めるためにも、基本のゲームシステムについて理解しておこう。以降で紹介する戦闘システム解説(→P34)と実戦知識解説(→P80)にも関係するため、合わせて確認してほしい。



戦闘や謎解きが原因で行き詰ったら、まずはシステムを見直すこと。そこに正解への道が見つかることは多い。

### ◆操作方法とゲームデータ

操作に使用できるコントローラは、Wiiリモコン+ヌンチャク、クラシックコントローラ、ゲームキューブコントローラの3種類から自由に選ぶことができる。戦闘準備時など、細かい操作が必要になる場合が多いので、扱いやすいものを選

択すること。またゲームデータは10個まで記録できる。戦闘に破れてゲームオーバーになると、記録されたデータからやり直すことになるため、以下の要素に気を配ってつねに最新のデータを残しておくように心がけよう。

### ゲームデータに関係する要素

#### セーブポイント

ゲームデータを記録できる場所は、大きくわけると2カ所ある。セーブポイントはワールドマップの拠点(→P8)内に設置され、触れることでデータの記録が可能だ。敵が出現するダンジョンでは必ず利用しよう。なおセーブポイントには以下の2種類があり、機能が異なっている。



#### セーブポイント(青)

データ記録のみが可能なセーブポイント。設置数が多いので稀になる。



#### セーブポイント(緑)

回復機能を備え、触れるとHPとMPが全回復する。記録も可能。

#### フィールド上でのセーブ

ワールドマップ上では、メニュー画面が開ける状況であればあらゆる場所でセーブが可能だ。メニュー画面を開き、システム画面から「セーブ」を選択しよう。ダンジョンに挑むまえは、忘れずセーブするよう習慣づけると安心。

#### データのロード

記録したデータは、メニュー画面内のシステム画面で「ロード」を選ぶことで読み出せる。ただしセーブしていない、直前までの状況はすべて失われるので注意。なおデータをロードするとモンスターシンボル(→P11)が復活する。



## ゲームの進行とアクション

ゲームの進行は、移動するにつれて、いろいろなところで多くのアイテムや宝箱や物陰と出くわす。それらに対処するときに、必要な情報やアイテムが手に入る。また、宝箱を開けたり、盗むことができる。アクションゲームの基本的な画面では、画面右上にアクションの表示がなされているので、ボタンを押してアクションを実行できる。なおアクションにはおもに3つの種類があるが、それぞれの場所で適したアクションが自動的に選択されるので何をすればいいかわからないことはない。



アクション表示が“???”と出る場所には、隠されている何かが存在している。絶対に見落とさないように注意しよう。

## 実行可能なおもなアクション

### 話す

話しかけると、話しかけると会話バナーが表示されることが多いので、話しかけよう。



キャラクターは、会話のあとでアイテムをくれる場合も何度か話しかけるといい。

### 調べる

設置された物や物陰をチェックし、アイテムを入手する。宝箱や光る物体を見つけたときも、同様にチェックを忘れないようにしましょう。



### ドア

ドアを開けてその奥へ進める。一見するとただの壁にしか見えない場所に、ドアが設置されていることもあるので注意して調べよう。

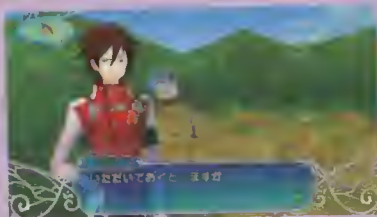


## 勇者セシル様のワンポイントアドバイス①



ここからはこの勇者セシル様が迷える子羊・じゃなくて、迷える冒険者であるキミたちのため、耳寄り情報や教えちゃうよ。まずはけっこう大切な、隠しアイテムの話。ダンジョンのアイテムは宝箱に入っていたり、何だか知らないけどピカピカ光ってるからわかりやすいけど、ほかの場所では要注意。な～んにもない場所に、いきなりレアアイテムが落ちてくることもあるんだから! だからと言って足元ばかり見てちゃダメだよ? 勇者はいつも前を向き続けていなくちゃね!

隠れてるアイテムは要チェックだよ!

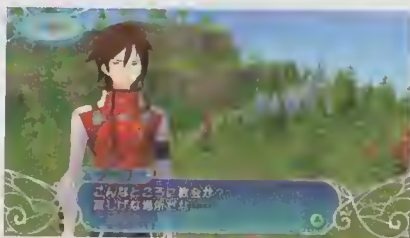


フィールドやタウン、落ちていたアイテムには目印がない。あやしそうな場所は丹念に歩き回っておこう



## ワールドマップ上に存在するもの

主人公ラルクたちが冒険をくり広げる舞台は、フルヘイムと呼ばれる世界のフィールドと、そこに点在する拠点とにわけられる。さらに拠点には以下の3種類があり、それぞれに役割が異なっている。各拠点の役割を知り、冒険に役立てよう。なおフルヘイムのワールドマップにはモンスターシンボル(→P11)がうろついており、接触すると戦闘になる。万が一に備えてこまめに記録をセーブしておくとう安心して冒険できる。



拠点に近づくことができるが、ストーリーの関係で立ち入り禁止になっていることも。改めて立ち寄ろう。

### おもな拠点について

#### タウン

人々が生活を営んでいる街や村などの総称。イベント以外では戦闘が起きない安全地帯であり、多くの施設が存在する。詳しくは次ページ参照。



#### ダンジョン

洞窟や遺跡全般のことで、モンスターシンボルが出現し、戦闘になる可能性がある。ストーリー進行のためには避けて通れないので注意して挑もう。



#### 月影の宿

巡礼者たちのために建てられた小屋と、広場がある場所。ベッドで休めば無料で回復が可能で、場所によってはアイテムがもらえる場合もある。



## ワールドマップの移動

ワールドマップでの移動手段は、ストーリー中盤までは徒歩のみのため、川や高山、海を越えられず行ける場所が限られる。船はイベントで乗る機会はあるが、自由に利用できるわけではない。だがこのような状況は、飛光艇を入手(→P142 Chart48以降)すると解消される。飛光艇は海や山を飛び越えることが可能で、ある程度広い平地にならどこにでも降りられる。行動範囲が広がるため、ストーリーを進めたり戦闘準備を整えるのに便利だ。さらに飛光艇は右のように性能が変化する。新たな機能が搭載されたら、未踏破の地域に足を踏み入れてみよう。

### 飛光艇と性能変化

#### 第1段階…飛光艇入手

Chart48クリア後に飛光艇を入手できる。広めの平地に離着陸可能なため、行動可能範囲が広がる。

#### 第2段階…新機能1つ追加

クエスト「古代文明の探求1」(→P251)を達成すると、ワールドマップに飛光艇を呼び寄せられる。

#### 第3段階…新機能3つ追加

クエスト「古代文明の探求2」(→P251)達成で、自動航行、砂漠での離着陸、スピードアップの機能が追加。



## タウンの特徴

大勢の住民が暮らすタウンは、モンスターシボルが出現しないため安全で、冒険の準備を整えるのに役立つ拠点。以下に紹介する施設を利用して、旅立ちの準備を整えよう。ただしほとんどの施設では、利用するためにRicoという通貨が

必要となる。戦闘をこなしてより多くのRicoを獲得するためにも、施設の役割を知っておこう。またタウンの住民に話しかければ、ストーリーを進めるために役立つ情報や、アイテムがもらえることも。積極的に会話を進めよう。

### タウンのおもな施設と役割

#### 宿屋

ひと晩宿泊することでHPとMPが全回復する。宿泊費は一律100Ricoと安価なので、どこのタウンでも安心だ。

#### 道具屋

おもに消耗品を扱う店で、不用品の売却も可能。回復アイテムは消費が激しいので、つねに余裕を持って揃えよう。

#### 武具屋

装備全般を扱う。武器はすべて一点ものため、購入後は売り切れに。防具類は必要なら買えるうえ売却もできる。

#### 工房

光召術(→P22)使用に不可欠な、ケージの加工が行なえる。またジェムの破片を持ち込むことで修復もしてくれる。

#### 仕立屋

さまざまな衣装(→P30)を売っている。すべて一点ものため、コレクションを目指すならば買い逃さないように。

#### ギルド

冒険者にクエストと呼ばれる依頼をあつせんしてくれる組合(→P33)。クエストを達成すれば報酬が手に入る。

## ダンジョンの特徴

ダンジョン内部には多数のモンスターシボルが出現する。戦闘が発生しやすい危険な場所なうえ、データの記録もセーブポイントでしか行なえない。とはいえ目的達成のためには避けて

は通れない場所なので、入念に準備を整えて挑もう。またダンジョンにはモンスター以外にも多くの謎が待ち受けている。以下のアクションを駆使して謎を解き、最深部を目指そう。

### ダンジョンの謎解きとアクション

#### 仕掛け類の作動

スイッチのような仕掛けは、近づくとアクション表示が出現する。必要に応じて操作し、先へ続く道を開こう。



#### ジャンプ

亀裂などはある程度せまければジャンプで越えられる。一見通れなさそうな場所でも近づいてみるのが大切。



#### コピンアクション

フルク一行には、冒険途中でコピンという謎の生物が同行する。このコピンは不思議な能力を持ち、その力でダンジョンの道を開いてくれる。あやしげな場所に行き当たったら調べてみよう。



#### 壊せる壁

ちろくなくなった壁を体当たりで破壊してくれる。同行直後から利用可能。



#### レイの塊

コピンの隠れ里(→P251)で能力を得ると、レイの塊を塊に変えられる。



## マップと冒険

ワールドマップからタウン、ダンジョンにいたるまで、ほとんどの場所には対応するマップが存在する。マップには拠点や地形、施設はもちろんのこと、宝箱やセーブポイントなど主要な設置物

も記されている。メニュー画面で地図を選択するか、マップ表示ボタンを押せば確認することが可能だ。以下に紹介する2種類のマップを確認して、迷うことなく探索を進めよう。

### 2種類のマップについて

#### 世界地図

世界地図は戦闘やイベント以外ならいつでも確認できる。現在位置や目的地を確かめて進もう。通常画面のミニマップは消すことも可能だ。



##### 〈マップアイコン〉

- 現在位置
- タウン
- ダンジョン
- 月影の宿
- 飛光艇
- マジカ (イベント限定)

#### 周辺地図

拠点でマップ表示ボタンを押すと、その場所の周辺地図が表示される。ただし世界地図と違い、あらかじめマップを入手しておく必要がある。

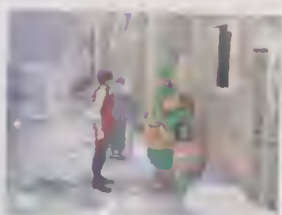


##### 〈マップアイコン〉

- 現在位置
- セーブポイント
- 宝箱
- 別マップとの連絡点
- ワールドマップへ
- はしご

### マップの入手方法

拠点の周辺地図は世界地図と違い、何らかの方法で入手しなければ表示できない。すみずみまで探索を行なうためにも、必ずマップを手に入れよう。たいていの場合、タウンと月影の宿のマップは、各地の地図を作っている股旅兄弟舎の者との会話で手に入る。ダンジョンのマップは落ちていたり宝箱に入っているのを探そう。



股旅兄弟舎はこのように姿で拠点入口付近にいるが、なかには例外も。

#### 勇者セシル様の

#### ワンポイントアドバイス ②



「冒険者にとってマップは必需品。もちろんこれは勇者にとってもジョーシキのこと。だけどこのマップ、じつは表示されているものが変化するってことは知ってる? その変化するものとは、ズバリ宝箱なんだよ。宝箱を開けるまではマップに表示されているけど、一度開いて中身を取り出すと自動的にマップから消えちゃうんだ。この仕組みがわかっていれば、見逃した宝箱の場所が一発でわかるよ、勇者たるもの、用意されているし、はじめて有効活用しないとなね!」

宝箱の取り忘れは  
マップを確認だよ!



壁に囲まれた宝箱が残っているということは、どこかに壊せる壁がある証拠。くまなく壁をチェックしよう。

## モンスターシンボルの存在

ワールドマップやダンジョンでは、モンスターの姿をしたシンボルキャラクターがうろついている。このモンスターシンボルにラルクが接触すると戦闘が発生する。逆に言えばシンボルを避け続けられれば、戦わずに先へ進むことも可能だ。なおラルクとモンスターシンボルが、こういった位置関係で接触するかにより、戦闘直後の状況が変わってくる。以下を参考にして、できるだけ有利になる接触方法を選択しよう。



ワールドマップではランダム、ダンジョンでは決まった場所にモンスターシンボルが出現する。注意して移動すること。

## モンスターシンボルとの接触状況

### 正面同士の接触

双方が正面からぶつかった場合はとくに影響は生じず、平常状態から戦闘を開始する。



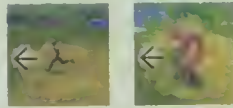
### 敵の背後をつく

ラルクが、敵の背後からぶつかれると「襲撃」。初期AP(→P36)が増加し有利に戦える。



### 敵に背後をとられる

敵に背後から襲われると「敵襲」となり初期APが低下。不利な状況から戦闘に入る。



## モンスターシンボルの反応

モンスターシンボルはさまざまな感覚を使い、ラルクのような獲物の存在を探っている。このモンスターの反応タイプには以下の4種類があり、すべてのモンスターシンボルは最低でもひとつの反応タイプを持ち、なかには複数の反応タイプを備えている者もある。戦闘を避けたいければ、彼らを刺激する行動を取らないように。



これだけ近づいても無反応。そのまま逃げるか、背後をつくかは自由。

## モンスターシンボルの反応タイプ

### 視覚

顔が向いている方向で敵を捉えると反応する。側面や背後へ回りこめば発見されることはない。

### 嗅覚

匂いで獲物の存在を捉える。距離が近ければ回避する手段はないので、極力遠ざかるといい。

### 聴覚

近くで物音が聴こえると反応する。移動の際にスティックを少し倒して歩けば見つからない

### 生命

傷つきHPが低下している獲物に反応する。できるだけHPを満タンに保っておけば回避できる



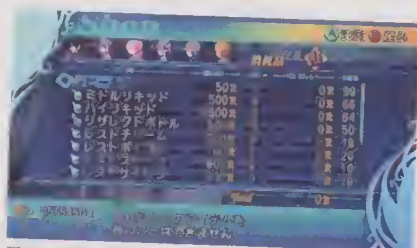
## アイテムの役割

目立ちすぎるため、長期に渡り探索や戦闘を続けることができないブルクたちにとって、さまざまな能力を秘めたアイテムは欠くことのできない必需品。それぞれのアイテムが備えている力を適切な場面で引き出せば、困難な冒険もスムーズに進めていけるだろう。以下ではアイテムの種類と、その特徴について解説する。効果だけでなく、利用する際の注意点を頭に入れて、ムダなく有効活用するよう心がけよう。

## アイテムの種類と特徴

### 消耗品

使うたびに消費してしまうアイテム。回復や状態変化効果を持つものは、使い方次第で戦闘の行方を左右するケースが多い。道具屋で購入できるもの



同じアイテムは99個まで所持できる。戦闘報酬などでそれ以上獲得する機会があっても、超過しては持てない。

### HP回復薬

味方ひとりのHPを回復させる。使用者の能力に左右されることなく、一定の効果を発揮してくれるため、使い勝手が優れているうえ補充も簡単。

### MP回復薬

味方ひとりのMPを回復させる。光召術(→P22)を多用する戦闘での必需品だが、いずれも非売品。むやみに使っていると後々きびしくなるので注意。

### SP回復薬

味方ひとりのSPを上昇させる。SPはエクセルアクトル(→P42)発動に必要なが、戦闘行動をとれば上昇する。戦闘時、SPを補充したい場合に使おう。

### 復活薬

HPが1になり戦闘不能状態(→P54)に陥った味方ひとりを復活させ、同時にHPを回復させる。強力なボス戦には大いに消費するため十分に用意しよう。

### 万能薬

味方ひとりのHP、SP、MPを完全回復させ、戦闘不能状態から復活させることができる。まさに万能薬が、大活躍は極めて少ない。大切に使う。

### 状態異常回復薬

味方ひとりが受けている、戦闘不能以外の状態異常(→P54)を回復させる。レストオール以外は対応する状態異常ひとつだけを回復させる。

### 状態変化薬

味方ひとりが受けた状態変化(→P55)のうち、パラメータダウン効果のあるもののみを解除する。味方をひんぱんに弱体化させる敵との戦闘では必需品。

### 戦闘用アイテム

戦闘中に使うことで、さまざまな効果を発揮するアイテム。大部分が非売品ではあるが、時には惜しماً使って戦況を変えることも必要。

### パラメータUPの薬

味方ひとりのパラメータを、LUK以外を永続的に増加させる。非常に有用なので効果的に利用しよう。LUKは一時的な増加しかできないが、場合によっては必要。

### クエスト用アイテム

クエストで要求されたり、仕掛けを起動させるのに必要なものもあるが、ほとんどは役に立たないようだ。あまつら先ってRicoliに換えよう。

## 貴重品

1. ストーリー展開に関係する、重要なアイテム  
入手や使用はすべて自動的に行なわれるため、タイミングなどを気にする必要はない。当然のことながら、すべて売却は不可能。

## ★ 貴重品

### 武器

キャラクターの戦闘能力を高めてくれる装備。武器はすべて一点もので売却はできない。またひとりのキャラクターは同じ種類の武器のみ装備できる。武器についての詳細は次ページ以降で解説。

大剣

杖

短剣

長剣

籠手

銃

### 足装備

防具の一種で、キャラクターの足に装備させる。胸装備に比べダメージ軽減効果は少ないが、SPDを高めてくれるものが揃っている。敵より早く戦闘行動を実行できると、優位に戦うことが可能。

ブーツ

靴

## ジェム

レイの力を秘めている宝石。ケージと呼ばれる専用の道具にセットすることで、多彩な効果を持つ光召術を使用できる。破片は5個集めて、工房で修復してもらうとジェムにできる。

ジェム

破片

### 胸装備

キャラクターに身につけさせることで、敵の攻撃によるダメージを軽減できる防具。胸装備は3種類の防具の中で、とくにダメージ軽減効果が大きいため重要。防具は複数持てて売ることでもできる。

鎧

胸当て

胴衣

法衣

### 装身具

防具の一種。ほかのふたつに比べ、属性耐性などを有している点が特長。特殊効果を備えているものが多く、非常に有用。場面に合った最適なものを選んでつけ替えよう。

指輪

マント

装身具

## 勇者セシル様の ワンポイントアドバイス ③



「世の中の厳しさは、勇者にも容赦がないのよねーアイテムを買うだけでもお金はどんどんなくなっていくし……。だけどアイテム、とくに回復アイテムはたっぷり買っておいたほうがいいよ。HPの回復は光召術とかでもできるけど、いざというときはスグに効果が出る。誰でも使えるアイテムのほうが便利だからね。お金をケチっていたばかりに、肝心なところでアイテムを切らしちゃったりしたらお話にならないでしょ？ あーでも、オヤツ代には手をつけたくないなあ。」

回復アイテムは  
いつも多めに持っていてね!



回復アイテムは便利だけでなく行動速度の面でも優れている。詳しくはP83を参照してもらいたい。



## 武器が秘めた能力

その武器には何らかの特殊能力、アームフースが備わっているが、武器を強化するとその能力をピースの形で取り出すことができる。このピースを別の武器につければ、そこでも同様の特殊能力を発揮してくれるのだ。これを利用すると、状況に応じて最適な能力を持つ武器を作り出せる。ここからは武器とアームフォースシステムについて解説していくが、まずは以下の武器能力表示について頭に入れておこう。

### 武器能力の見方



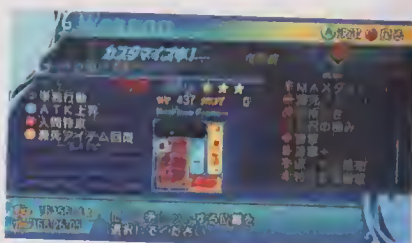
#### ① 武器の外見と名称

#### ② シークレットピース

武器が秘めた能力で、引き出すまでは不明の状態。

#### ③ セット中のピース一覧

現在武器にセットされているピースの一覧。



ピースをパズルのように組み替えて武器に能力を付与する。組み合わせは非常に多いので、いろいろと試してみよう。

#### ④ 武器Lv

武器の強化度合。星印の数でレベルが示される。

#### ⑤ 現在の累積WP

戦闘で獲得したWPの残量。最高で999まで累積される。

#### ⑥ レベルアップに必要なWP

この数値のWPを獲得すると、武器Lvが上がる。

#### ⑦ フレームの枠

武器スロットを塞いでおり、強化すると消滅する。

#### ⑧ ピース

武器の能力。アームフォースが附いたもの。

#### ⑨ 空きスロット

ここにピースを取めると、武器に能力が付与される。

## 勇者セシル様の ワンポイントアドバイス ④



「高価な武器を持ったら攻撃力がダウン!と上がる。そんな風に見えるようじゃ、まだまだ勇者には足りないね。じつは武器に宿っているのは能力だけ。それが「攻撃力を上げる能力」なら、確かに攻撃力は上がるけど、そうじゃない武器のほうが多いんだよ。だから、便利な能力を持つ武器なら、どんなに安くたっていい。立ってワケ。戦う相手とか、置かれた状況とか、そういうものに合わせて武器を選んで使っていく。勇気ある者、賢く武器を選ぼうね!」

武器は状況に合わせて  
こまめに持ち替えよう!



冒険開始時から持っている武器が、終盤で絶大な効果を発揮することもある。都合な武器を選んで使おう。

## 武器の強化

武器は、1人1キャラ1武器との戦闘に備えて、1キャラ1武器1種類に強化は行なえないことのみがルール。つまり、強化は行なえるので、強化は必ず行う。1武器の能力をすべて

引き出してしまうと、それ以上の強化は望めない。つぎに強化する武器を探し求めたり、戦闘に参加するキャラクターを入れ替えるなどして、効率よくすべての武器を強化していこう。

### 武器強化の流れ

#### ①強化したい武器を装備する

武器強化は、装備している武器が強化できるのは出撃したときにのみ可能。強化したい武器を装備しているものだけ。強化は必ず行う。1武器は持ち替えよう。

#### ②戦闘でWPを獲得する

戦闘で勝利すると、出撃したキャラクターの装備した武器にWPが加算される。逆に未出撃のキャラクターの武器には、WPはいっさい加えられない。

#### ③武器Lvを上げて武器を成長させる

武器は、Lv1 WP100 武器ごとに決められたレベルまでLvが上がる。これにより武器の能力は徐々にアップされたり、ロックが外れて

武器からピースを取り出せるようになる。どのレベルでどのような変化が起こるかは、武器によって違いがあるので注意。

#### ④武器の成長例

(聖剣ノワレの場合)

ノワレの武器、聖剣ノワレは武器強化によって以下のようにフレームの状況が変化。Lv3まで強化すればピースを取り出せるようになる。



#### ⑤フレームにピースをセットする

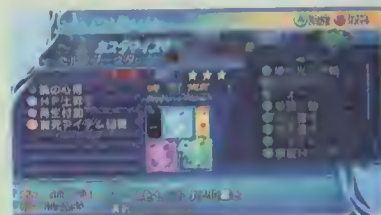
武器から取り出したフレームには、別のピースをセットできる。これによって本来その武器には持たない特殊能力を持たせることができる。



武器から取り出したフレーム以外に、フレームをセットできる。パズル感覚で収めよう。

#### ⑥シークレットピースを解放する

4×4のフレームすべてをピースで埋めると、その武器のシークレットピースが解放される。これはフレームが埋まっている限り効果を表わす。



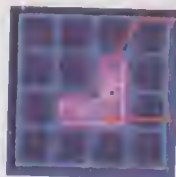
解放後もフレームに空きを作るとシークレットピースは効果を表わさない。ピースの配置を考えよう。



## ピースの特徴

アームフォースの結晶であるピースは、セット関連の性質によって3種類、能力によって6系統に分類することができる。右のようにピースの外見である程度判別可能なので、それを目安に扱い方を決めよう。種類や系統については以下を参照のこと。次ページから紹介するピースデータと合わせて確認してもらいたい。

### ピースの外見が示すもの



#### ピースの形状

大きなほど効果の高いピースになる傾向がある。

#### ピースの色

ピースの系統を示す。ただしネイティブピースは黒。

## ピースの種類

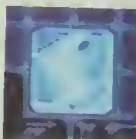
### ロックピース

武器には一部を除いてほぼ必ずひとつピースが眠っている。ただし最初は封じられており、フレーム内で移動させたり取り外すことはできない。ロックを外すには武器Lvを上げるしかないで、戦闘でWPを稼ぎ武器を強化しよう。一度外れたロックが再びかかる心配はない。

#### ロック状態



#### ロック解除



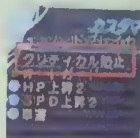
### ネイティブピース

ネイティブピースとはその武器専用のピースのことで、系統に関わらず色は黒。フレームから外すことも中で移動させることもできない。



### シークレットピース

武器Lvを最大にし、フレームをすべて埋めると解放されるピース。フレームを圧迫しないが、フレームに空きがあると効果が出ない。



## ピースの系統

### 能力値系

武器を持つキャラクターのパラメータを変化させる。同時に別の能力を低下させる場合もある。

### 攻撃系

攻撃関係全般に有効な能力を所持キャラクターに与える。攻撃を重視したい場合に有効。

### その他

明確に分類できない多様な能力を持つピースがこの系統に属する。必要に応じて利用しよう。

### 付加効果系

所持キャラクターに有利な状態変化をもたらしたり、武器攻撃に属性や状態異常効果をつける。

### 防御系

所持者の防御や回復能力を高める。ボスなどの激戦が予想される場合はぜひセットしよう。

### コマンド

セット後、戦闘中に「アームフォース」コマンドを使ったときのみ効果を発揮するピース。

## アームフォースデータ

アームフォースはアームフォースの能力に  
武器データと組み合わせることで、武器データ  
の効果をより詳しく定義してはいる。なおネ  
イティブ効果は、アームフォースは、ロック  
ビースとアームフォースのように武器から取り出  
すことができる。アームフォースは、付与や効果によってそれぞ  
れ、効果の強弱、効果が異なる。また、  
アームフォースは、効果が異なる。これは  
アームフォースとして持っているキャラクターの  
アームフォースデータ

## アームフォースデータの見方

- ・カテゴリ  
・形
  - ・名称  
・効果
  - ・存在するビース
- アームフォースの属するカテゴリ  
ビースの形状。色はカテゴリごとに統一され  
ているが、ネイティブビースはカテゴリに関  
わらず黒。シェークレットビースにはない  
アームフォースの名称  
アームフォースの効果。常時効果を発揮する  
もの、確率で効果を表わすもの、コマンド選択  
で効果を発揮するものがある  
ビースが存在している特別名  
付け替えができるのはロックビースのロック  
を外したものにだけとなる

## アームフォースデータリスト

アームフォース	名称	効果	存在するビース		
			ロック	ネイティブ	シェークレット
アームフォース	アームフォース	最大HPが100増加する			
アームフォース	アームフォース	最大HPが200増加する			
アームフォース	アームフォース	最大HPが500増加する			
アームフォース	アームフォース	最大HPが1000増加する			
アームフォース	アームフォース	最大HPが2000増加する			
アームフォース	アームフォース	ATKが2増加する			
アームフォース	アームフォース	ATKが3増加する			
アームフォース	アームフォース	ATKが5増加する			
アームフォース	アームフォース	ATKが10増加する			
アームフォース	アームフォース	ATKが15増加、DEFが15低下する			
アームフォース	アームフォース	DEFが15増加、ATKが15低下する			
アームフォース	アームフォース	MGCが2増加する			
アームフォース	アームフォース	MGCが3増加する			
アームフォース	アームフォース	MGCが5増加する			
アームフォース	アームフォース	MGCが10増加する			
アームフォース	アームフォース	MGCが15増加、RESが15低下する			
アームフォース	アームフォース	RESが15増加、MGCが15低下する			
アームフォース	アームフォース	SPDが2増加する			
アームフォース	アームフォース	SPDが3増加する			
アームフォース	アームフォース	SPDが5増加する			
アームフォース	アームフォース	SPDが15増加する			
アームフォース	アームフォース	LUKが10増加する			
アームフォース	アームフォース	LUKが100増加する			
アームフォース	アームフォース	基礎APの合計値が+1される			
アームフォース	アームフォース	基礎APの合計値が+2される			
アームフォース	アームフォース	回復APの合計値が+1される			

皮膚

サファイア

タ

中肉



カテゴリ	形	名称	効果	存在するピース		
				ロック	ネイティブ	シークレット
能力強化	■	幸運	戦闘開始時にLUKが50になる			
	■	物理SP	戦闘開始時にSPが25になる			
	■	物理SP+10	戦闘開始時にSPが50になる			
	■	物理SP+100	戦闘開始時にSPが100になる			
付加効果	■	物理性付加	物理攻撃時、火属性攻撃能力が+2される			
	■	火属性付加+	物理攻撃時、火属性攻撃能力が+4される			
	■	水属性付加	物理攻撃時、水属性攻撃能力が+2される			
	■	水属性付加+	物理攻撃時、水属性攻撃能力が+4される			
	■	風属性付加	物理攻撃時、風属性攻撃能力が+2される			
	■	風属性付加+	物理攻撃時、風属性攻撃能力が+4される			
	■	土属性付加	物理攻撃時、土属性攻撃能力が+2される			
	■	土属性付加+	物理攻撃時、土属性攻撃能力が+4される			
	■	石化付加	「たたかう」or「エクセルアクト」使用時、敵を約20%の確率で凝結状態にする			
	■	睡眠付加	「たたかう」or「エクセルアクト」使用時、敵を約20%の確率で睡眠状態にする			
	■	静寂付加	「たたかう」or「エクセルアクト」使用時、敵を約15%の確率で静寂状態にする			
	■	石化付加	「たたかう」or「エクセルアクト」使用時、敵を約10%の確率で石化状態にする			
	■	足止め付加	「たたかう」or「エクセルアクト」使用時、敵を約15%の確率で足止め状態にする			
	■	麻痺付加	「たたかう」or「エクセルアクト」使用時、敵を約20%の確率で麻痺状態にする			
	■	弱気付加	「たたかう」or「エクセルアクト」使用時、敵を約20%の確率で弱気状態にする			
	■	睡眠付加	「たたかう」or「エクセルアクト」使用時、敵を約8%の確率で睡眠状態にする			
	■	ATKダウン	「たたかう」or「エクセルアクト」使用時、約15%の確率で敵のATKを-4させる			
	■	DEFダウン	「たたかう」or「エクセルアクト」使用時、約15%の確率で敵のDEFを-4させる			
	■	MGCダウン	「たたかう」or「エクセルアクト」使用時、約15%の確率で敵のMGCを-4させる			
攻撃力	■	RESダウン	「たたかう」or「エクセルアクト」使用時、約15%の確率で敵のRESを-4させる			
	■	SPDダウン	「たたかう」or「エクセルアクト」使用時、約15%の確率で敵のSPDを-4させる			
	■	LVダウン	「たたかう」or「エクセルアクト」使用時、約15%の確率で敵のLVを下げる			
	■	光召喚+付加	光召喚で攻撃した際、約15%の確率で敵をスタンさせる			
	■	ATKアップ付加	ATKが5増加した状態で戦闘を開始する			
	■	DEFアップ付加	DEFが5増加した状態で戦闘を開始する			
	■	MGCアップ付加	MGCが5増加した状態で戦闘を開始する			
	■	RESアップ付加	RESが5増加した状態で戦闘を開始する			
	■	SPDアップ付加	SPDが5増加した状態で戦闘を開始する			
	■	LVアップ付加	LVが増加した状態で戦闘を開始する			
攻撃力	■	再生付加	再生状態で戦闘を開始する			
	■	凝結付加	凝結状態で戦闘を開始する			
	■	睡眠付加	睡眠状態で戦闘を開始する			
	■	神志不明付加	神志不明状態で戦闘を開始する			
攻撃力	■	属性影響ジュー	属性攻撃能力を15倍にする(攻撃能力ゼロのときは無効)			
	■	人間特攻	物理攻撃時、人間系モンスターに与えるダメージが20%増加する			
	■	植物特攻	物理攻撃時、植物系モンスターに与えるダメージが30%増加する			
攻撃力	■	生物特攻	物理攻撃時、生物系モンスターに与えるダメージが20%増加する			

月	名称	効果	存在するビース		
			ロック	ネイティブ	シークレット
	水生生物特攻+	物理攻撃時、水生生物系モンスターに与えるダメージが30%増加する			
00	自貢生物特攻	物理攻撃時、自貢生物系モンスターに与えるダメージが20%増加する			
	自貢生物特攻+	物理攻撃時、自貢生物系モンスターに与えるダメージが30%増加する			
01	植物特攻	物理攻撃時、植物系モンスターに与えるダメージが20%増加する			
	植物特攻+	物理攻撃時、植物系モンスターに与えるダメージが30%増加する			
02	不死特攻	物理攻撃時、不死系モンスターに与えるダメージが20%増加する			
	不死特攻+	物理攻撃時、不死系モンスターに与えるダメージが30%増加する			
03	魔獣特攻	物理攻撃時、魔獣系モンスターに与えるダメージが20%増加する			
	魔獣特攻+	物理攻撃時、魔獣系モンスターに与えるダメージが30%増加する			
04	昆虫特攻	物理攻撃時、昆虫系モンスターに与えるダメージが20%増加する			
	昆虫特攻+	物理攻撃時、昆虫系モンスターに与えるダメージが30%増加する			
05	竜特攻	物理攻撃時、竜系モンスターに与えるダメージが20%増加する			
	竜特攻+	物理攻撃時、竜系モンスターに与えるダメージが30%増加する			
06	魔法生物特攻	物理攻撃時、魔法生物系モンスターに与えるダメージが20%増加する			
	魔法生物特攻+	物理攻撃時、魔法生物系モンスターに与えるダメージが30%増加する			
07	エクセルアップ	攻撃1エクセルアクトによるダメージが25%増加する			
08	MAXダメージ	HP全快時、敵に与えるダメージが20%増加する			
09	無死ダメージ	無死時、敵に与えるダメージが25%の確率で40%増加する			
10	敵所空き	クリティカルヒット時、与えるダメージが20%増加する			
	敵所空き+	クリティカルヒット時、与えるダメージが2倍になる			
11	必殺の一撃	5%の確率で、一連の物理攻撃行動すべてがクリティカルになる			
	必殺の一撃+	10%の確率で、一連の物理攻撃行動すべてがクリティカルになる			
12	必殺の一撃++	95%の確率で、一連の物理攻撃行動すべてがクリティカルになる			
13	光召の極み	5%の確率で、一連の攻撃光召術すべてがクリティカルになる			
	光召の極み+	確率に、一連の攻撃光召術すべてがクリティカルになる			
14	連撃	"たたかう"使用時、20%の確率で攻撃回数が1回増える			
15	連撃+	"たたかう"使用時、20%の確率で攻撃回数が2回増える			
16	連撃++	"たたかう"使用時、30%の確率で攻撃回数が3回増える			
17	追撃	味方が"たたかう"使用時、15%の確率で追加攻撃を行なう			
18	鉄の心術	"たたかう"を買通攻撃にする。[複合攻撃の心得]があると打ち消される			
19	複合攻撃の心得	"たたかう"を複合攻撃にする。[鉄の心術]より優先される			
20	ぼうぎょ無効	50%の確率で、相手の防衛状態を無視してダメージを与える			
21	特殊防衛破壊	攻撃時、対象の特殊防衛状態を30%の確率で解除する			
防御系	火属性耐性	火属性耐性を2増やす			
	火属性耐性+	火属性耐性を4増やす			
	水属性耐性	水属性耐性を2増やす			
	水属性耐性+	水属性耐性を4増やす			
	風属性耐性	風属性耐性を2増やす			
	風属性耐性+	風属性耐性を4増やす			
	土属性耐性	土属性耐性を2増やす			



カテゴリ	形	名称	効果	存在するピース		
				ロック	メイティブ	シールド
防衛系		土属性耐付	土属性耐性を4増やす		—	15
		泥沼無効	泥沼状態を確率に防ぐ		—	11
		猛毒無効	猛毒状態を確率に防ぐ		—	11
	●	静寂耐性	静寂状態を50%の確率で防ぐ		—	—
		静寂無効	静寂状態を確率に防ぐ		—	11
		石化無効	石化状態を確率に防ぐ		—	11
		足止め無効	足止め状態を確率に防ぐ		—	11
		麻痺無効	麻痺状態を確率に防ぐ		—	11
		病弱無効	病弱状態を確率に防ぐ		—	11
		睡眠無効	睡眠状態を確率に防ぐ		—	11
	●	状態異常耐性	すべての状態異常を50%の確率で防ぐ		—	11
		状態異常無効	すべての状態異常を確率に防ぐ		—	11
	●	能力低下化半減	能力低下減少効果の効果を半分に抑える		—	—
		能力低下化無効	能力低下減少効果を無効化する		—	—
	●	ガード性能アップ	防衛状態のダメージ減少率を25%増加させる		—	—
	●	ぼうぎょHP回復	"ぼうぎょ"時にHPを最大値の10%回復させる		—	—
	●	回復量アップ	HPを回復させる際の回復量を25%増加させる		—	—
	●	オートガード	ダメージを受けた際、20%の確率で"ぼうぎょ"が自動発動する		—	—
		オートガード+	ダメージを受けた際、確率に"ぼうぎょ"が自動発動する		—	—
	●	ビートリード	局死時にダメージを受けた際、確率に"ぼうぎょ"が自動発動する		—	—
	●	物理ダメージ無効	物理ダメージを受けた際、10%の確率でダメージを無効化する		—	—
	●	光召術無効	光召術を受けた際、10%の確率でその光召術を無効化する		—	—
	●	SP消費異常回復	状態異常を受けている際、ターン開始時にSPを15消費して回復させる		—	—
	●	無敵アイテム回復	満死になった際、自動的に「ヒールリキッド」を使用する		—	11
	●	戦闘不能防止	ダメージを受けたHPが0以下になる際、20%の確率でHPが最大値の1%戻る		—	—
	●	物理リバース	物理攻撃ダメージを受けた際、15%の確率でダメージの半分を返す		—	—
	●	光召リバース	攻撃光召術でダメージを受けた際、15%の確率でダメージの半分を返す		—	—
	●	クリティカル防止	攻撃された際、確率にクリティカルの発生を抑える		—	—
	●	耐性効果アップ	耐性効果を1.5倍にする(耐性ゼロのときは無効)		—	—
その他	●	単発光召術幅	光召術を使う際、25%の確率で増幅光召術が発動する		—	—
	●	連続光召術幅	光召術を使う際、確率に増幅光召術が発動する		—	—
	●	光召術短縮	光召術を使う際の待機時間が半分になる		—	—
		光召術即時発動	光召術を使う際の待機時間が1%になる		—	—
	●	MP消費D	光召術を使う際、15%の確率でMPを消費しない		—	—
	●	SP取得アップ	戦闘行動で増加するSP量が、通常より50%増える		—	—
		SP取得アップ+	戦闘行動で増加するSP量が、通常より2倍に増える		—	—
	●	回復効果アップ	ログレス開放時の威力が、通常より1.5倍増加する		—	—
		開放期間短縮	戦闘行動で増加するRP量が、通常より25%増える		—	—
	●	アームファースアップ	アームファースの発動確率が1.25倍になる		—	—
	●	アームファース+	アームファースの発動確率が1.5倍になる		—	—

形	名称	効果	存在するビース		
			ロック	ステイア	アークレイト
1	奇襲天	1戦闘ターン中、最初の行動に必要な待機時間が減縮する			
2	絶死消費AP減少	絶死時の消費APが通常の半分になる(神速状態と重複する)			
3	併殺行動	自分だけ戦闘可能な場合、与えるダメージが30%増え、受けるダメージが30%減少する			
4	アンチフォース	発動した敵のアームフォースを15%の確率で無効化する			
5	盗む確率アップ	“盗む”実行時のアイテム入手確率が25%増加する			
6	逃走確率アップ	“逃走”実行時の成功確率が25%増加する(確率ゼロの場合は無効)			
7	アイテムブースト	アイテムを使用した際の効果量が25%増加する			
8	撃破HP回復	敵を撃破すると、HPが最大値の10%回復する			
9	撃破SPアップ	敵を撃破した際の、SP上昇量に+5のボーナス			
10	撃破リバースAP	敵を撃破すると、20%の確率でAPが2回復する			
11	HP最大値アップ	取得EXPの量によって決められたぶんHPが上昇する			
12	取得EXPアップ	戦闘に勝利した際の入手経験値が25%増加する			
13	取得リコアップ	戦闘に勝利した際の入手Ricaが50%増加する			
14	取得WPアップ	戦闘に勝利した際の入手WPが1.5倍になる			
15	武器の呪い	戦闘に勝利した際の入手WPが2倍になるが、経験値が入らなくなる			
16	トレジャーハント	戦闘に勝利した際のアイテム入手確率が25%上昇する			
17	警戒	モンスターシンボルに気づかれないようになる			
18	自己回復	使用者自身のHPを最大値の10%回復する。待機時間が短い			
19	応急手当	使用者以外の味方が受けた状態異常を1つ回復する			
20	盗む	敵の所持しているアイテムを盗む			
21	挑発	対象の敵から狙われやすくなる			
22	命懸け	敵から狙われにくくなる			
23	時代わり	1ターンのあいだ、対象に選んだ味方に加えられるダメージの半分を受ける			
24	かげう	1ターンのあいだ、対象に選んだ味方に加えられるダメージをすべて受ける			
25	DEFストック	物理特殊防御状態になり、最高5回まで物理攻撃によるダメージを軽減する			
26	MESストック	魔法特殊防御状態になり、最高5回まで攻撃魔法によるダメージを軽減する			
27	応援	使用者以外の味方のLVを、一時的に上げる			
28	弱倒	敵のLVを、一時的に下げる			
29	観察	敵のLV、HP、属性耐性、AP、状態を表示させる			
30	状態譲渡	使用者が受けた状態異常や状態変化を対象に移す			
31	潜める	光召南以外の、直後に決定した行動の効果量をもめる			
32	速の平配	以降に決定した行動に関係する、アームフォースの発動確率を1.5倍に増加する			
33	遅延行動	直後に決定した行動の待機時間をゼロにし、最速で発動させる			
34	遅延行動	以降に決定した行動を、残りすべての行動が終わってから発動させる			
35	吸収	以降に決定した行動に吸収効果を持たせ、ダメージの10%分のHPを回復できる			
36	HPSP交換	使用者のHPをSPに変換する。変換量は消費HP×0.01+増加SP			
37	SP譲渡	使用者のSPのうち、半分を味方に分け与える			
38	全体攻撃	敵全体を攻撃する			
39	維持	変動型状態変化の変化量を、現在値のまよつぎのターンまで維持させる			
40	命の交換	使用者が戦闘不能になる代わりに、対象の味方を復活させる			



## 光召術の役割

世界に存在するレイの力を用いて発動させる。以下のような特徴を備えており戦闘や探索に活用してくれる。加えて光召術は媒体となるジェムさえあれば、装備品のようにどのキャラクターにでも身につけさせたり、逆に取り外しことが可能。キャラクターの戦闘能力補強に最適なので、うまく利用しよう。なお光召術は以下の手順で使用する。MPが切れると、宿屋やアイテムで回復するまでは光召術が使えなくなるため、無意味に乱用するのは控えよう。

### 光召術の使用手順

#### ケージにジェムをセットする

ケージと呼ばれる道具にジェムをはめ込むと使える光召術が決まる。ジェムは取り外し自由。

#### 使う光召術を選択する

戦闘中はコマンドで、非戦闘時はメニューから使う光召術を選ぶ。非戦闘時は回復系のみ選択可能。

#### MPやAPを消費し発動する

発動すると光召術のレベルに対応するMPをひとつと、戦闘時はAPを消費(不足時は発動できない)。

## 光召術と工房

光召術の使用には、前の項目でも触れたとおりケージとジェムが必要だ。このうちケージはタウン内にある工房で加工、強化することにより、光召術が使いやすくなる。以下の加工内容を参考にして試してみよう。ただし加工を実行するにはRicoが必要になるうえ、加工のたびにDP(デバイスポイント)というケージの加工限界を

示す数値が減っていく。DPがなくなると、そのケージはそれ以上加工できなくなるので、計画を立てて加工しよう。どうしてもなくなったらすべての加工をリセットしてDPをもとに戻すこともできる。このとき高額のRicoが必要になるが、終盤では必要に迫られることも。光召術のレベルが高いものを使いたいときは見直そう。

### 工房でできる加工内容

#### スロット拡張

ジェムを収めるスロットを増やせる。最大5スロットにまでできるが、消費DPも相当増える。

#### 光召術属性強化

特定属性の光召術の効果を高める。収めるジェムの属性を考えて利用しよう。

#### MP強化

光召術使用時に消費するMPの最大値を増やせる。使用頻度の多い高レベルのMPを増やそう。

#### ジェムの修復

属性とレベルが共通したジェムの破片を5個、戦闘や宝箱から集めると、ジェムに直してくれる。

## ゲームの進行とアクション

ジェムは基本属性と呼ばれる火、水、風、土属性のいずれかの力を秘めた宝珠で、ケージに収められ光召術が使える。ジェムは力の強さによって属性4種類ずつ存在。強力なジェムをセッティングすれば、高レベル光召術の使用が可能だ。ただケージ内で隣接するジェムの属性によっては、以下のような特殊効果が表われることがある。貴重なジェムをムダにしないように、隣接時の効果に注意してジェムをセットしよう。

### 光召術(ジェム)の属性

#### 基本属性



#### 複合属性



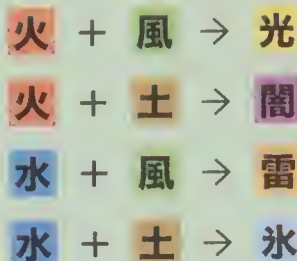
\*ジェムが備えている属性：複合効果でのみ表われる属性。セットすれば対応する光召術が使える。  
属性：単独で備えるジェムはない。

### ジェム隣接セット時に現われる効果

#### 複合効果

異なる属性のジェムがケージ内で隣接した際、複合効果が発生することがある。これにより一時的に対応する複合属性がケージに宿り、その属性に対応する光召術が使用可能になる。この効果を利用しなければ複合属性の光召術は使えないので、よく考えてセットしよう。なお複合効果はジェムの基本属性同士が右の組み合わせで、かつジェムのレベルが同じ場合にのみ発生する。ジェムのレベルについては見落としやすいので注意しよう。

#### 複合効果が現われる組み合わせ



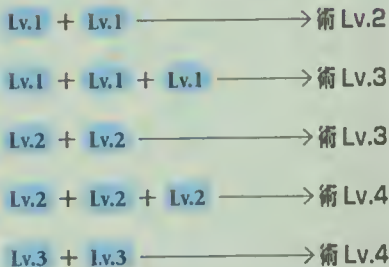
#### 共鳴効果

同じ属性のジェムがケージ内で隣接すると共鳴効果が発生、右のように使用できる光召術のレベルが上がる。高レベルのジェムを持っていない序盤から、レベルの高い光召術を使いたいときに有効だ。



スロット消費が多く、他の属性の光召術は偉いにくくなる

#### 共鳴効果が表われる組み合わせ



#### 反発効果

石の基本属性同士は相性が悪く、ジェムを隣接させると反発効果が発生、使える光召術のレベルがダウンする。利点はまったくないので極力避けよう。なお最低でもレベル1の光召術は使える。

#### 反発効果が表われる組み合わせ





## ジェムのセット例

ジェム配置のルールを踏まえたうえで、実際に役立つジェムの配置について、状況別に4つの例を紹介しよう。ポイントは複合効果と共鳴効果を発生させつつ、反発効果を避けるという点。こ

れに留意してセットすれば、使うジェムのレベルを上回る高レベルの光召術が使いやすくなる。以下を参考にして配列を考え、貴重なジェムの能力を最大限に活かし冒険に役立てよう。

### 状況別ジェムセット例

#### 基本セット例

水と土という反発効果をもたらすジェム同士を隣接させない、この配置が基本。使用するジェムのレベルは進行度合いにあわせよう。

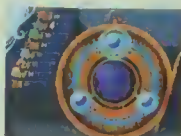


##### 《使用可能光召術》

ジェムのレベルを統一すれば、全属性の光召術を使用できる。この配列にした味方がひとりいると、いざというとき安心。

#### 一極集中セット例

共鳴効果を最大限に活かす配置例で、高レベル光召術が必要な局面で便利。敵の弱点属性が判明している場合などは、この配置を試そう。

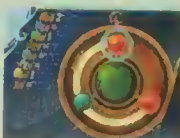


##### 《使用可能光召術》

水レベル2のジェム3個で、すべての水属性光召術を使えるようになる。強力な回復効果を持つ光召術が使えるので頼れる。

#### 序盤用セット例

序盤はジェムだけでなくスロット数も少なくなりがちだが、これなら複合と共鳴の両効果を最低限のジェムで得られるため効率が優れている。



##### 《使用可能光召術》

すべてレベル1のジェムだが、火属性はレベル2まで。加えて光属性も使える。場面に合わせてジェムを交換しよう。

#### 終盤用セット例

スロットを5個にすればかなりの組み合わせを試せる。最高レベルのジェムがなくても、レベル4の光召術を使えるこの配置を試してみよう。



##### 《使用可能光召術》

ジェムはすべてレベル3だが、共鳴と複合効果を利用すれば全属性の光召術を使えるうえ、土属性はレベル4まで使用可能。

### 勇者セシル様の ワンポイントアドバイス ⑤



ジェムの破片を  
ガンバって集めよう!

「光召術を使うなら、何はなともまずはジェム! だけどジェムは数が少ないから、いっぱい欲しければ破片を集めて修復するのがいいね。ジェムの破片は宝箱に入ったりもするけど、戦闘でレイストーン(+50)を壊すのもいいよ。拾える確率はかなり低いみたいだけどそこは回数でカバーすれば問題ナシ! あ、こゝ高レベルジェムの破片は、強い敵が出る場所じゃないと拾えないらしいんだよね……。クチクチしないでバーンと落っこしてくれればいいのにー!!」





レイストーンから破片が出る確率は約5%で、属性は同一のものとなる。まれに高レベルの破片が出ることも。


## 光召術データ


リーアットとともに光召術の性能について  
有用な光召術を探して冒険に役立てよ  
光召術の強化版である増幅光召術につい  
て「魔法」コネクト(→P51)で解説している  
ので、こちらも合わせて確認しよう。

## 光召術データリスト

火・Lv1	ブレイズ	消費AP	2
	解説 敵に火属性ダメージを与える	待機時間 8	準備時間 S
	効果範囲 単体	効果 34	
増幅時 名称 フレイムデトネーター	増幅時 効果 ダメージ増加	増幅時 効果 40	


火・Lv2	ファイアボール	消費AP	4
	解説 敵に火属性ダメージを与える	待機時間 C	準備時間 A
	効果範囲 単体	効果 69	
増幅時 名称 ファイアボールテックス	増幅時 効果 混乱状態にする	増幅時 効果 72	


火・Lv3	バードライブ	消費AP	5
	解説 敵に火属性ダメージを与える	待機時間 C	準備時間 A
	効果範囲 単体	効果 86	
増幅時 名称 イグニッション	増幅時 効果 スタン状態にする	増幅時 効果 90	


火・Lv4	インフェルノ	消費AP	6
	解説 敵に火属性ダメージを与える	待機時間 D	準備時間 A
	効果範囲 単体	効果 103	
増幅時 名称 ヴォルカニックビート	増幅時 効果 水属性耐性を減少させる	増幅時 効果 118	


## 光召術データの見方

- ・名称 光召術の名称
- ・消費AP 戦闘時に使用する場合、必要となるAP
- ・解説 光召術が発揮する効果に関する解説
- ・待機時間 発動に必要な時間。S・Dとなるにつ、時間がかかる
- ・準備時間 発動後、行動準備になる時間。SはAより早く動く
- ・効果範囲 光召術の効果範囲(→P40)
- ・効果 術効果の大きさ
- ・増幅時名称 増幅光召術になった際の名称
- ・増幅時効果 増幅光召術になった際の術効果の大きさ
- ・追加特性 増幅光召術になった際、加えられる効果


火・Lv1	ファイアシェル	消費AP	2
	解説 味方の火属性耐性を高める	待機時間 A	準備時間 S
	効果範囲 単体	効果 4	
増幅時 名称 フレイムカーテン	増幅時 効果 耐性増加量上昇	増幅時 効果 6	

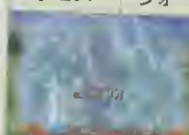
火・Lv2	マイトチャージ	消費AP	3
	解説 味方のATKを上昇させる	待機時間 A	準備時間 S
	効果範囲 単体	効果 4	
増幅時 名称 オーバーロード	増幅時 効果 パラメータ増加量上昇	増幅時 効果 6	


火・Lv3	ライフフォース	消費AP	4
	解説 味方の最大HPを一時的に上昇させる	待機時間 B	準備時間 A
	効果範囲 単体	効果 5	
増幅時 名称 リミットブレイク	増幅時 効果 HPを回復させる	増幅時 効果 6	

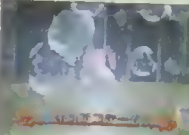
火・Lv4	リフレクション	消費AP	5
	解説 味方をダメージ反射状態にする	待機時間 B	準備時間 A
	効果範囲 単体	効果 3	
増幅時 名称 ベインリフレクト	増幅時 効果 効果時間延長	増幅時 効果 4	

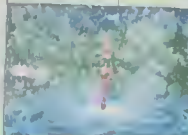



水・Lv1 ヒール		消費AP	2
		解説	味方のHPを小回復させる
待機時間	A	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	32
増幅時名称	リーングティア	増幅時効果	34
追加特性	状態異常を1かひとつら能力値ダウンを回復させる		


水・Lv1 ウォーターシェル		消費AP	2
		解説	味方の水属性耐性を高める
待機時間	A	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	4
増幅時名称	バブルカーテン	増幅時効果	6
追加特性	耐性増加量上昇		


水・Lv2 スプレッド		消費AP	3
		解説	敵に水属性ダメージを与える
待機時間	B	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	48
増幅時名称	レインアロー	増幅時効果	50
追加特性	炎傷状態にする		


水・Lv2 キュアステータス		消費AP	3
		解説	味方が受けた状態異常を回復させる
待機時間	B	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	
増幅時名称	キュアコンディション	増幅時効果	
追加特性	HPを回復させる		


水・Lv3 ヒールストリーム		消費AP	5
		解説	範囲内にいる味方のHPを中程度回復させる
待機時間	C	硬直時間	A
効果範囲	円形	効果	36
増幅時名称	ヒールレイン	増幅時効果	40
追加特性	状態異常をどれかひとつら能力値ダウンを回復させる		


水・Lv3 リキッドハウル		消費AP	5
		解説	範囲内にいる敵に水属性ダメージを与える
待機時間	D	硬直時間	A
効果範囲	円形	効果	64
増幅時名称	タイダルウェイブ	増幅時効果	67
追加特性	ATKを減少させる		


水・Lv4 フルケア		消費AP	5
		解説	味方のHPを完全回復させる
待機時間	C	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	
増幅時名称	グランブルー	増幅時効果	
追加特性	すべての状態異常と能力値ダウンを回復させる		

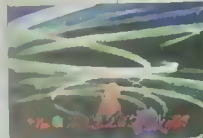
水・Lv4 アクアスコール		消費AP	5
		解説	敵に水属性ダメージを与える
待機時間	C	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	80
増幅時名称	ウェイブスフィア	増幅時効果	84
追加特性	火属性耐性を減少させる		


風・Lv1 ウィンドスライサ		消費AP	2
		解説	範囲内にいる敵に風属性ダメージを与える
待機時間	B	硬直時間	S
効果範囲	円形	効果	27
増幅時名称	エアロツイスター	増幅時効果	32
追加特性	ダメージ増加		


風・Lv1 ウィンドシェル		消費AP	2
		解説	味方の風属性耐性を高める
待機時間	A	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	4
増幅時名称	シルバーカーテン	増幅時効果	6
追加特性	耐性増加量上昇		

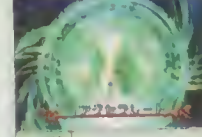
風・Lv2	ストーム	消費AP	4
	解説	範囲内にいる敵に風属性ダメージを与える	
	待機時間	C	発動時間 A
	効果範囲	円形	効果 51
	増幅時名称	トルウインド	増幅時効果 53
追加特性	敵状態にする		


風・Lv2	ブースター	消費AP	3
	解説	範囲内にいる味方のSPDを上昇させる	
	待機時間	A	発動時間 S
	効果範囲	円形	効果 8
	増幅時名称	スピードブースト	増幅時効果 10
追加特性	パラメータ増加量上昇		


風・Lv3	スラッシュゲイル	消費AP	5
	解説	範囲内にいる敵に風属性ダメージを与える	
	待機時間	D	発動時間 A
	効果範囲	円形	効果 46
	増幅時名称	タービュランス	増幅時効果 48
追加特性	DEFを減少させる		


風・Lv3	レイズウインド	消費AP	3
	解説	戦闘不能状態の味方を回復させる	
	待機時間	B	発動時間 A
	効果範囲	単体	効果 50
	増幅時名称	レイズスピリット	増幅時効果 50
追加特性	再生状態を与える		

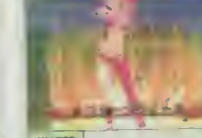
風・Lv4	サイクロン	消費AP	7
	解説	敵全体に風属性ダメージを与える	
	待機時間	E	発動時間 A
	効果範囲	全体	効果 70
	増幅時名称	テンペスト	増幅時効果 73
追加特性	土属性耐性を減少させる		

風・Lv4	アクセラレート	消費AP	5
	解説	味方を神速状態にする	
	待機時間	B	発動時間 A
	効果範囲	単体	効果 3
	増幅時名称	クイックワード	増幅時効果 4
追加特性	効果時間が延びる		


土・Lv1	クラック	消費AP	2
	解説	敵に土属性ダメージを与える	
	待機時間	8	発動時間 S
	効果範囲	単体	効果 32
	増幅時名称	ランドスピア	増幅時効果 38
追加特性	ダメージ増加		

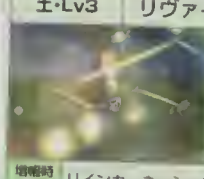
土・Lv1	アースシェル	消費AP	2
	解説	味方の土属性耐性を高める	
	待機時間	A	発動時間 S
	効果範囲	単体	効果 4
	増幅時名称	サンドカーテン	増幅時効果 6
追加特性	耐性増加量上昇		

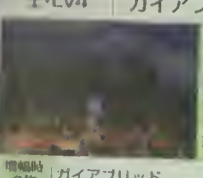
土・Lv2	アースグレイブ	消費AP	3
	解説	敵に土属性ダメージを与える	
	待機時間	B	発動時間 S
	効果範囲	単体	効果 48
	増幅時名称	アーストラップ	増幅時効果 50
追加特性	石化状態にする		

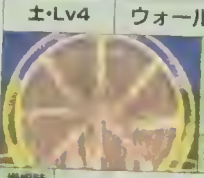
土・Lv2	ストーンウォール	消費AP	3
	解説	味方のDEFを上昇させる	
	待機時間	A	発動時間 S
	効果範囲	単体	効果 4
	増幅時名称	エンデュランス	増幅時効果 6
追加特性	パラメータ増加量上昇		





炎・Lv3 フラントブレイク		消費AP	5
	解説	範囲内にいる敵に土属性ダメージを与える	
	待機時間	D	発動時間 A
	効果範囲	円形	効果 64
	増幅時名称	ライオン	増幅時効果 67
追加特性		炎属性を上げる	

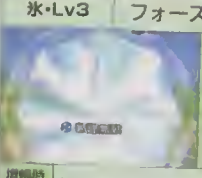
土・Lv3 リヴァイバル		消費AP	6
	解説	味方を祝福状態にする	
	待機時間	B	発動時間 A
	効果範囲	単体	効果 6
	増幅時名称	リンカーネーション	増幅時効果 7
追加特性		効果時間が延びる	

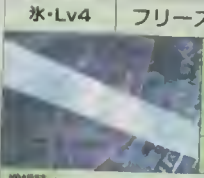
土・Lv4 ガイアブリズン		消費AP	6
	解説	範囲内にいる敵に土属性ダメージを与える	
	待機時間	D	発動時間 A
	効果範囲	円形	効果 77
	増幅時名称	ガイアブリッド	増幅時効果 80
追加特性		風属性耐性を減少させる	


土・Lv4 ウォール		消費AP	5
	解説	味方が受けるすべてのダメージを一度だけ無効化させる	
	待機時間	B	発動時間 A
	効果範囲	単体	効果
	増幅時名称	プロテクション	増幅時効果
追加特性		DEFとRESを増加させる	

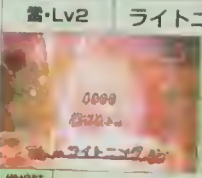
氷・Lv1 アイシクル		消費AP	5
	解説	範囲内にいる敵に氷属性ダメージを与える	
	待機時間	B	発動時間 S
	効果範囲	円形	効果 40
	増幅時名称	アイシクルレイ	増幅時効果 48
追加特性		ダメージ増加	


氷・Lv2 アイスエッジ		消費AP	4
	解説	敵に氷属性ダメージを与える	
	待機時間	C	発動時間 A
	効果範囲	単体	効果 64
	増幅時名称	アイスコフィン	増幅時効果 67
追加特性		足止め状態にする	


氷・Lv3 フォースシールド		消費AP	7
	解説	味方を物理無効状態にする	
	待機時間	B	発動時間 A
	効果範囲	単体	効果 2
	増幅時名称	フォートレス	増幅時効果 3
追加特性		効果時間が延びる	


氷・Lv4 フリーズロック		消費AP	7
	解説	範囲内にいる敵に氷属性ダメージを与える	
	待機時間	E	発動時間 A
	効果範囲	円形	効果 90
	増幅時名称	フリージングケージ	増幅時効果 94
追加特性		MGCを減少させる	


雷・Lv1 サンダーボルト		消費AP	3
	解説	敵に雷属性ダメージを与える	
	待機時間	B	発動時間 S
	効果範囲	単体	効果 48
	増幅時名称	スパークボルト	増幅時効果 57
追加特性		スタン状態にする	


雷・Lv2 ライトニング		消費AP	4
	解説	敵に雷属性ダメージを与える	
	待機時間	C	発動時間 A
	効果範囲	単体	効果 69
	増幅時名称	ブラストインパクト	増幅時効果 67
追加特性		スタン状態にする	


闇・Lv3	フラッシュライド	消費AP	5
		解説	味方のMGC・RESを上昇させる
持続時間	8	準備時間	A
効果範囲	単体	効果	4
増幅時名称	オーバードライブ	増幅時効果	6
追加特性	バフメータ増加量上昇		


雷・Lv4	ジャッジメント	消費AP	6
		解説	範囲内にいる敵に雷属性ダメージを与える
持続時間	D	準備時間	A
効果範囲	円形	効果	74
増幅時名称	トールハンマー	増幅時効果	77
追加特性	回避状態にする		


光・Lv1	シャイン	消費AP	3
		解説	敵に光属性ダメージを与える
持続時間	8	準備時間	S
効果範囲	単体	効果	49
増幅時名称	シャインバレット	増幅時効果	51
追加特性	スタン状態にする		


光・Lv2	リジェネレイト	消費AP	4
		解説	味方のHPを小回復させ、再生状態にする
持続時間	8	準備時間	A
効果範囲	単体	効果	64
増幅時名称	ホーリーブレス	増幅時効果	64
追加特性	回復率が上がる		


光・Lv3	レイバニッシュ	消費AP	6
		解説	範囲内にいる敵に光属性ダメージを与える
持続時間	D	準備時間	A
効果範囲	円形	効果	77
増幅時名称	シューティングレイ	増幅時効果	80
追加特性	病弱状態にする		

光・Lv4	コーリング	消費AP	4
		解説	味方の戦闘不能状態を完全回復させる
持続時間	D	準備時間	A
効果範囲	単体	効果	
増幅時名称	コールスピリット	増幅時効果	
追加特性	祝福状態を与える		

闇・Lv1	ナイトメア	消費AP	3
		解説	範囲内にいる敵に闇属性ダメージ、睡眠状態にする
持続時間	8	準備時間	S
効果範囲	円形	効果	39
増幅時名称	スリープウェイブ	増幅時効果	41
追加特性	睡眠状態にさせやすくなる		

闇・Lv2	ディセル	消費AP	5
		解説	範囲内にいる敵に闇属性ダメージ、状態変化を解除する
持続時間	8	準備時間	A
効果範囲	円形	効果	67
増幅時名称	キャンセルブロー	増幅時効果	70
追加特性	ダメージ増加		

闇・Lv3	マジックシェル	消費AP	7
		解説	味方を光召無効状態にする
持続時間	8	準備時間	A
効果範囲	単体	効果	2
増幅時名称	アンチマジック	増幅時効果	3
追加特性	効果時間が延びる		

闇・Lv4	カオスバインド	消費AP	8
		解説	敵全体に闇属性ダメージを与える
持続時間	D	準備時間	A
効果範囲	全体	効果	83
増幅時名称	ヴォイドフレア	増幅時効果	87
追加特性	RESを減少させる		

## ストーリーを彩る多くのイベント

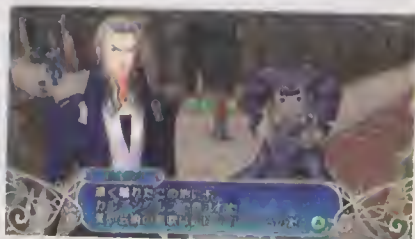
本作には大人数多くのイベントが用意されている。大部分はメインストーリーの進行に関わっているが、なかには達成しなくてもストーリー進行には影響しない、言わばサブ的役割のイベントも存在する。これらのサブイベントは無視して進んでもかまわないが、イベントの過程で強力なアイテムが手に入ったり、隠された真実が判明することもある。以降の紹介と攻略(→P225)を参考に、サブイベントを体験しよう。



登場キャラクターたちが秘めていた心情も、サブイベントであきらかなる。奥深いストーリーを存分に堪能しよう。

## パーティトーク

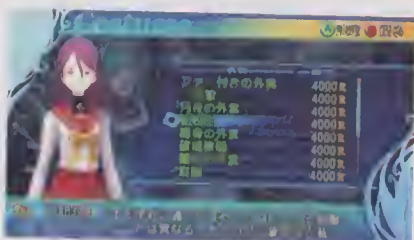
主人公ラルクは多くの味方キャラクターたちと旅を続けているが、ある条件が整うと彼らに会話をさせることができる。このパーティトークでは、世界情勢関連の事柄やキャラクターたちの内面や過去などが語られる。本作の世界観を存分に楽しむためにも、パーティトークの発生条件(→P328)を参考にして、できるだけ多くのパーティトークを発生させよう。次項で解説する衣装も関係するので同時に進めるといい。



画面右下にメッセージが出たら、ボタンを押せばトークがはじまる。大きなイベント後は多くのトークが発生する。

## キャラクターの衣装

各地で手に入るアイテムの中に、時折衣装が見つかることがある。これは味方キャラクターの衣装で、メニュー内のステータス画面で着替えさせることが可能。これによりキャラクターの立ち絵が変化するだけでなく、ドレストークという特殊な会話が発生することもある。ただし衣装は希少品のため、簡単には見つからない。衣装データ(→P335)を参考にしながら、以下のポイントに注意して行動し衣装を入手しよう。



タウンにある仕立屋でも衣装を売ってくれる。新しいタウンでは仕立屋に必ず立ち寄って、衣装を買い揃えよう。

## 衣装を入手するポイント

### 宿屋に泊まる

客着は宿屋のイベントで入手できる。泊まる必要がなくてもこまめに宿屋を利用してみよう。

### 人々に話しかける

タウンの住民の中には、会話すると衣装をくれる者もいる。情報収集を兼ねて話しかけよう。



## カジノ

この首都カルブクルス(→P98)は非常にバリエーションで、他のタウンにはない施設が多い。とくにカジノ(→P244)は専用チップを使ってスロット、ポーカー、ブラックジャック、ロビンレースという4種類のミニゲームをプレーする、サブイベントの宝庫。しかも単に遊ぶだけでなく、コインを景品と交換することにより強力な武器や装身具、希少な衣装などを手に入れるチャンス。戦闘やストーリー進行にも役立つので、ぜひ入手しよう。とはいえ負ける場面もあるのがミニゲームというもの。熱くなり過ぎて所持Ricoが尽きる事態だけは避けたい。

## 闘技場

カルブクルスにある、もうひとつの重要施設が闘技場(→P238)。参加費を払ったあと、用意された敵たちとの連続戦闘に勝ち抜けば、賞金や賞品がもらえる。貴重な武器が賞品になることもあるので、ぜひ挑戦しよう。ただし闘技場での戦いにはいくつか制約がある。ひとつは使用アイテムが制限されること、そしてもうひとつは戦闘ターン経過によりペナルティが課せられるというものだ。きびしい戦いとなるのは確実なので、挑戦推奨レベルを確認したうえで味方の装備を整え、激戦に備えよう。挑戦はいつでも可能なので、無理はしないように。



あくまでもゲームとして楽しむか、一攫千金を目指して勝負を挑むか? 仲間と相談して無理のない範囲で遊ぼう。



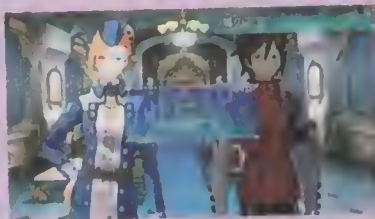
特定ターンごとに猛毒状態になるペナルティの場合、回復手段を用意しておかなければ、敗北は必至だ。

### 勇者セシル様の ワンポイントアドバイス ⑥



急がば回れ!  
イベント無視しチャソンだよ!

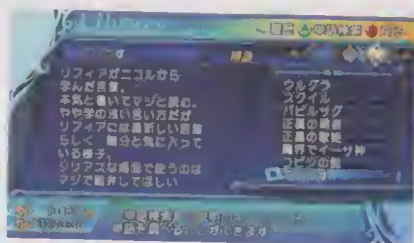
「勇者たるもの、冒険の目的を見失うのは論外だけど、脇目も振らず突き進むだけっていうのも、イノシシみたいで楽しくないな。世界にはいろんなおもしろいコトがあふれてるんだから、楽しんでいかないとソンじゃない! ついでにアイテムや武器までもらえたりするんだから、これは避けて進む道理はないよね。世界をゆっくり観て回れば、気づかなかった事実に気づくかもしれないし。一単にオシャレしたいだけだろ、とか言ってるその口、この鉄拳で塞いじゃおうか?」



サブイベントでのみ手に入れられるアイテムは数多い。戦力増強を兼ねつつ、できるだけこなしていこう。

## 冒険とライブラリ

冒険中に記録されるライブラリには、この冒険に必要だった冒険に関する情報が自動的に追加される。収められる情報は以下の3つの項目に関するもののみだが、状況次第ではそれ以外の情報も冒険に役立つこともある。必要に応じて確認するといいたいだろう。ただし一部の情報は、特定の戦闘行動を実行しなければライブラリに記録されることはない。新たな戦闘行動が使えるようになったら、ライブラリを充実させるために積極的に行動を試してみよう。

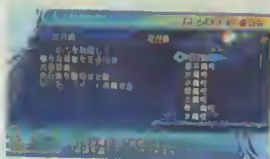


システムや世界設定に関することから敵まで、登録される情報は幅広い。疑問に感じたらライブラリを活用しよう。

## ライブラリの項目について

### 傭兵の手引

ゲームシステムやストーリーに関するキーワードなどが記録される。冒険中、疑問に感じることがあったら、この項目をさきに確認すると役に立つ。



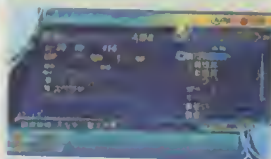
### ギルド手帳

次ページで解説する、ギルドで受けるクエストの内容が収められる。クエストの目的をこの項目で確認すれば、効率よく任務を達成できる。



### モンスター図鑑

戦った経験のあるモンスターに関する情報が記録される。ドロップアイテムなどの戦闘報酬は、実際に存在を確認できたものだけが収められる。



## 勇者セシル様の ワンポイントアドバイス ⑦



「ライブラリの情報が増えない？ それは冒険者なの！ マジメに冒険していない証拠だよ！ しかたないからアドバイスしてあげるけど……まず傭兵の手引、これは光召術とアームフォース(→P37)のタンテムコネクトを使うのがポイント。ギルド手帳は問題ないとして、モンスター図鑑を充実させるには、敵にアナライザを使うのが肝心。コレをやらないと属性耐性がわからないからね。あとはひたすら戦ってアイテムを落とされること。あ、アイテムを盗むのも忘れずにね！」

いろいろ挑戦して  
ライブラリを完成させよう！



バトル中ライブラリ情報が増える。戦闘終了時にメニューが出る。これで確認しつつ項目を埋めよう。

## ギルドの役割

世界にはラルクー行以外にも多くの冒険者が存在し、独自に活動している。ギルドは彼ら冒険者と契約し、人々から寄せられたさまざまな依頼を冒険者に斡旋している組織だ。ラルクたちも「ギルド」と契約すれば、以降はギルドが集めた依頼クエストに挑戦することができる。もちろんクエスト達成によりもらえる報酬は、戦闘やストーリー進行などに役立つものばかり。ギルドデモ（P246）を確認し、積極的に利用しよう。



特定クエストでのみ出現する敵や、クエスト中に発見できる隠れ里もある。見聞を広げる意味でもギルドは重要だ。

## クエストの進め方

ギルドでクエストを受けたあとは、以下の手順に沿って進行していく。クエストによって達成条件に違いはあるが、手順としてはどれも同じ。クエストの内容を忘れたら、ギルド手帳で確認し進めていこう。なお受注したクエストは、たい

ていの場合自由にキャンセルできるが、クエストによっては途中キャンセルが許されない場合もある。同時に受けられるクエストの数には限りがあるので、キャンセル不能で難易度が高いクエストを受ける際はよく考えること。

## クエスト達成までの流れ

### ギルドでクエストを受注する

受注したいクエストは未契約のものから選ぶ。キャンセルの可否はこの時点でわかるので注意。

### 目的達成のために行動する

達成への行動は戦闘以外にも、特定のアイテムを集めたり配達するなど、クエストによってさまざま。

### 目標達成を報告し報酬を得る

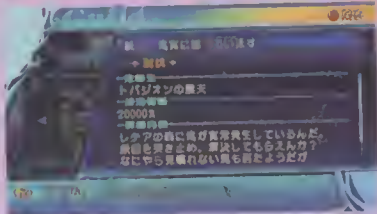
クエスト達成後は必ずギルドに報告。これでようやく報酬が受け取れ、新たなクエストも発生する。

## 勇者セシル様のワンポイントアドバイス ⑧



### 新しいクエストが出ない？ サボってんじゃないの～？

たとえばクマが暴れていたとき、生まれたばかりの赤ん坊に退治を頼む人はいと思う？ ギルドと契約したばかりの冒険者パーティに、難しいクエストを回さないのはそれと同じこと。クエストが少ないうちはえり好みせず、やれるものからこなしていけばいいよ。フテ腐れているヒマがあったらお仕事お仕事、ってね。ただ肝心の依頼が尽きてしまえば、さすがのギルドもお手上げ状態。そんなときはギルドのことは一時忘れよう。時間が経てばまた依頼はやってくるよ！」



一部のクエストはスキモノになっており、順番にこなす必要がある。名前が似ているクエストには注意。



# 戦闘システム

BATTLE SYSTEM

戦闘全般のゲームシステムに関して、データを交えて解説する。個性的な戦闘システムのポイントを理解して、強敵を打ち破るための突破口を見つけ出そう。

## 冒険における戦闘の役割

冒険の行く手にはつねに敵が待ち構えている。彼らと戦って撃破しなければ、先へ進むことは到底不可能。覚悟を決めて戦闘をこなしていこう。ほとんどの戦闘は、以下に紹介する手順に沿って

進められる。エンカウント以外でアクションを必要とする場面はないので、あわてず考えて最適な戦法をくり出し敵を倒そう。各行動の詳細については参照ページも確認してほしい。

## 基本的な戦闘の進み方

### エンカウント

(→P11)

モンスターシンボルに触れるとエンカウントし、戦闘に突入する。接触の仕方によって有利不利が発生するので注意。ボス戦など特殊状況では、イベントから続けてエンカウントする場合もある。

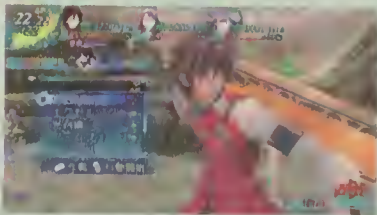


立ち止まっていると戦闘になる。有利になる接触を目指そう。

### 行動選択

(→P36)

戦闘はターン制で進むが、ターンの最初に味方の戦闘行動を選択する。AP(行動力)を自由に割り振って、取るべき行動を決めよう。



行動を決定するまでは戦闘は止まっているので急ぐことはない。じっくり考えて最適な戦闘行動を選ぼう。

### 行動実行

(→P37)

行動を決定すると、敵と味方が戦闘を自動的にくり広げる。敵へのダメージと味方の被害を見極めて、つぎのターンの行動選択に役立てよう。



効果が薄い戦闘行動は控えて、敵の弱点を見つけたら次回はそこを突く。戦況観察も大切な行動のひとつ。

### 戦闘終了

(→P58)

敵と味方どちらかのキャラクター全員が戦闘不能か石化状態(→P54)になると戦闘は終了。敵が全滅すれば戦闘報酬を得られる。味方が全滅すれば、一部イベント戦闘を除いてゲームオーバー。



戦闘により得た報酬でキャラクターを強化。次戦に備えよう。

## キャラクターのパラメータ

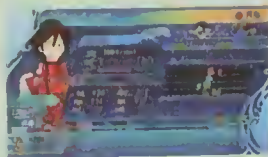
敵と味方、双方のキャラクターが持つ戦闘能力(1) 能力値であるパラメータの数値によって示される。そのためパラメータを確認すれば、キャラクターの長所や短所をおおよそつかむことができる。

### パラメータの種類と役割

LV	キャラクターの総合的な強さを示し、高いほど優れた戦闘力を持つ。また一部の戦闘行動にも影響。
EXP	戦闘経験値。一定値獲得すると味方キャラクターのLvがアップ、同時に特定パラメータも上昇する。
HP	キャラクターの生命力。ダメージを受けると低下し、ゼロになると戦闘不能に陥るため非常に重要。
MP	光召術が使える回数。左からLv1, 2, 3, 4の光召術に対応。ゼロになるとそのレベルの術は使えない。
SP	味方キャラクターが持つパラメータ。エクセルアクト(→P42)はこれを技ごとに決まった量だけ消費し発動する。
RP	ラルクだけが持つパラメータ。最大値までためることによりログレス(→P44)の力を解放できる。
ATK	キャラクターの攻撃力。物理攻撃によって与えられるダメージ量に関係するため、戦闘での活躍に直結する。
DEF	キャラクターの防御力。高いほど物理攻撃を受けた際のダメージを抑えられ、長時間戦える。

きる。以下はキャラクターパラメータの種類と、それぞれの役割や影響する要素の解説だ。これらを知ることでキャラクターの特徴を理解し、戦闘行動選択に役立てよう。

MGC	おもに光召攻撃の威力に影響し、高いほど与えられるダメージが増える。光召術を使わせる際は注意。
RES	高いほど光召攻撃によるダメージを抑えられる。加えて回復系光召術の回復効果にも影響する。
SPD	キャラクターの速度。あらゆる戦闘行動の実行速度に関係するため、高いほど活躍が期待できる。
LUK	運のよさを示し、賽が関わる行動に入さく影響。宿屋に泊まったり戦闘のたびに数値が変動する。
属性耐性	基本属性による攻撃に対する抵抗の大きさ。高ければ属性に耐性を持つが、低ければ弱点となる。



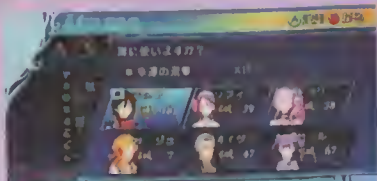
属性耐性は＋のゲージで示される。－側の属性攻撃には注意。

### 勇者セシル様の ワンポイントアドバイス ⑨



「道になりたさやひたすら戦ってレベルアップ！それが勇者道だと思うけど、楽しみたいって気持ちはわかんくもないかな。手っ取り早く強くなりたいなら、パラメータを上げる薬を使うといいよ。ただし非売品だから使い過ぎには注意すること。それと途中でいなくなるような人には、ムダになるから使わないほうがいいかもね(笑)。…誰って、スグ逃げちゃう誰かさ、ムコトだよ。そんなに気になるなら鏡でも見てみれば？ あら、ホントに鏡探しに行っちゃったよ。…」

強化アイテムは賢く使ってよね！



変動するLUKを上げるアイテムも、使いどころが肝心。ボス戦のような正念場に向けて集中使用するといい。

## 行動と戦闘メニュー

戦闘において味方キャラクターがとれる行動は数多く存在する。敵の強さや味方の実力などを考えて、状況に合ったものを使いわけていくことが、戦闘に勝利するための第一歩といえよう。そのためにも、もっとも基本となる戦闘メニューから選択できる戦闘行動について、あらかじめ知っておくことが大事だ。右にまとめた戦闘メニュー項目紹介で、行動の効果を確認しよう。なお戦闘ターン開始直後は、必ず「戦闘行動一覧」が表示された状態になっている。それ以外の行動を実行したければ、十字(またはL)ボタンを押して戦闘メニューまで戻すこと。また項目が暗くなっている行動は実行できないので注意してほしい。

### 戦闘メニュー項目

#### 行動選択

キャラクターに戦闘行動をとらせる。行動の詳細は次ページを参照。ただし行動実行にはAPが必要。

#### 作戦設定

キャラクターに与える作戦(→P41)の内容を確認したり、設定を変更できる。状況に応じて利用しよう。

#### ステータス

キャラクターのパラメータや状態を確認できる。戦闘画面表示より詳細な情報が欲しいときに選択しよう。

#### 逃走

戦闘から逃げる。出撃キャラクターのLUK平均値が高いと成功しやすいが、ボス戦などからは逃走できない。

## AP(行動力)とは

APは戦闘行動に必要な数値で、出撃キャラクターの合計を全員で共有して使う。戦闘中は右のAP表示をつねに確認しよう。以下に戦闘行動とAPの変化について解説する。

### AP表示が示すもの



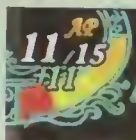
- ① 現在のAP
- ② チーム基礎AP
- ③ チーム回復AP
- ④ APゲージ

### 戦闘行動とAPの変化

#### 戦闘開始直後

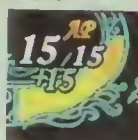
キャラクターは基礎APと回復AP、2種類のAPを備えている。その合計値をそれぞれチーム基礎AP、チーム回復APとして全員で共有し戦闘行動に用いる。ただし戦闘開始直後の現在AP値は、モンスターシンボルとの接触状況で右のように変化する。

##### 通常時



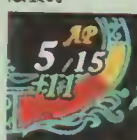
現在AP=チーム回復AP

##### 襲撃時



現在AP=チーム基礎AP

##### 敵襲時



現在AP=チーム回復AP÷2

#### 行動選択後

戦闘行動を選べば、実行に必要なAPが現在APから引かれ、これがゼロになるまでは行動選択できる。全員で行動してもいいし、ひとりで集中使用することも可能。



行動項目の横に消費APが表示。

#### 行動決定後

行動を決定するとそのターンの戦闘が行なわれ、APが減る。つぎのターンでは残ったAPにチーム回復APぶんのAPが加算され、再び戦闘行動を選択。



チーム基礎APが回復の上限値になる。



## キャラクターの戦闘行動

戦闘において個々のキャラクターは、以下に紹介する各種の行動を実行できる。各行動の役割は異なり、敵の強さや戦況に応じて最適な行動を選んで実行しよう。ただしどの行動も、実行すると必要APぶんのAPを消費する。行動を連続して実行し、現在APがゼロを下回る場合、それ以上の行動を選ぶことはできなくなる。ムダな行動は避けよう。とはいえAPを残し過ぎても、必要APを超えた量のAPをためられるわけではない。消費と回復の収支を考えて、APを上手に使っていくのが勝利への第一歩だ。

### 戦闘行動の種類と特徴

#### たたかう (→P38)

素手あるいは武器を使って敵に物理攻撃を加える。最も基本となる攻撃行動。通常タンDEM(中)が1発生すると効果が増大する。

必要AP:2

#### ぼうぎょ (→P53)

陣地を固めて敵からの攻撃に備える。防御中は、あらゆる攻撃によるダメージが半減されるため、敵との戦闘ではとくに重要な戦闘行動となる。

必要AP:2

#### エクセルアクト (→P42)

所持しているエクセルアクトを使う。エクセルアクトの使用には、APだけでなくSPも必要になるため、そちらの残量も確かめておくこと。

必要AP:エクセルアクトごとに異なる

#### ログレス (→P44)

バトルのみ実行可能で、同調しているログレスの力を解放する。大量のAPと最大値までためたログレスが必要なので、使いどころに注意しよう。

必要AP:チーム基礎AP×0.75



名称横にあるAP表示が矢印になっている行動は、さらにサブメニューから選択する。なお名称が暗い行動は選べない。

#### 光召術 (→P22)

キャラクターが修得している光召術を使う。効果はもちろんだが、消費APも術によって違うので、状況をよく見定めてから使う術を選ぼう。

必要AP:術ごとに異なる

#### 待機/移動

戦闘フィールドを移動したり、その場で待つ。敵の範囲攻撃から逃れたり、回復行動の効果範囲に味方を入れたいときなどに活用しよう。

必要AP:1

#### アームフォース (→P14)

武器にセットしたコマンド系ピースに宿るアームフォースを起動する。アームフォースはアームタンDEM(→P50)発動でさらに強力になる。

必要AP:アームフォースごとに異なる

#### アイテム (→P12)

回復アイテムや戦闘用アイテムを使う。アイテムの効果は光召術などと違い使用者の能力に影響されないで繰り返される。所持数には気を配ろう。

必要AP:アイテムごとに異なる

## ターンカード

行動を選択すると、戦闘画面右下にキャラクターの姿が記されたカードが並んでいく。これがターンカードで、実際の行動は並んだカードの左端から順番に実行される。さらにターンカードには、以下のカードアイコンがいっしょに記される。そのためターンカードの順番とアイコンを見れば、誰がどのタイミングで、どんな戦闘行動をとるかの予測が可能だ。戦闘行動を考える際は、ターンカードの状態も参考にしよう。



ターンカードの並びには敵も加わる。敵より早く行動したければ、カードが極力左に配置される行動を選ぼう。

### カードアイコンが示す行動

戦闘行動とアイコンは右のように対応している。つまり敵の行動も、アイコンからある程度まで読み取ることが可能だ。敵の強力な攻撃の直前に「ぼうぎょ」のカードが並ぶようにするなど、さき読みして対策を立てるのに利用しよう。なおエクセルアクトのアイコンは、敵の場合だと特技を使うことを示している。



たたかう



光召術



ぼうぎょ



待機/移動



エクセルアクト  
(特技)



アームフォース



ログレス



アイテム

### 行動順とターンカード

すべての戦闘行動には実行にかかる待機時間と、実行後つぎの行動まで動けなくなる硬直時間とが設定されている。このふたつの時間にSPDなどが影響して行動順、つまりターンカードの順番が以下のように決定する。右はおもな戦闘行動にかかる時間をまとめたもの。光召術などは個々に違うのでデータを参照してほしい。

#### 各種行動に要する時間

行動	待機時間	硬直時間
たたかう(味方)	S	S
たたかう(敵)	S	A
待機/移動	S+	A
ログレス開放	A	B
アイテム	S	A

#### 行動順の決まり方

戦闘行動の待機時間と硬直時間から、実際に行動順が決まる様子をモデル化すると以下ようになる。行動基準点を出発点に、各行動にかかる時間によっ

て順番が決まる様子がわかるだろう。実際にはこの時間にキャラクターのSPDや状態など、さまざまな要素が影響して順番が決まっていく。



## 戦闘行動の流れ

11月1日の戦闘において行動順番がどうなるかは、戦いが進んでいくかを具体例を挙げて説明する。わかりやすくするために敵と味方の11月1日が行動した場合を想定してい

るが、実戦においてはさらに大勢のキャラクターが入り乱れて戦うため、状況はより複雑になる。細かい要素に囚われるのではなく、順番の影響に焦点を絞って戦闘行動を決めていこう。

### 戦闘の進み方例

#### 行動制限直後

敵の行動制限直後、最初に回復アイテムを使い、行動制限を解除する予定。敵は2回行動、しかるに味方の11月1日が特技を使うことがわかる。



#### 11月1日～2回目

味方の行動制限が解除された味方が、敵の最初の行動で狙われる。ここでの被害は小さいが、強敵相手では致命的な回復が非常に重要になる。



#### 3回目～4回目

味方は光の術で攻撃するが倒し切れず、4回目の行動で敵を撃破する。だが強力な攻撃を遭えば3回目以降になる可能性もある、難しい局面だ。



#### 5回目以降

敵の行動は4回目で終了。こちらは残っていた3回目の行動で敵を撃破する。このようにたった一戦の戦闘であっても、行動順の影響は大きい。



攻略

サバイバー

データ

世界観



## 行動の効果範囲

攻撃や回復など、キャラクターに働きかける戦闘行動には効果が及ぶ範囲が決まっている。単体または全体が効果範囲になる行動は気にする必要はないが、以下に紹介する3種類の効果範囲を持つ戦闘行動は、目標や使う場所を考えることが大切。移動を利用して、より多くの目標を効果範囲に入れられる場所を狙おう。逆に敵の攻撃効果範囲に入りそうな場合も、味方が散らばるように移動すると被害を抑えられる。



効果範囲は青いワクの中で示される。また効果内キャラクターのターンカードが明るくなることもわかる。

### 特殊な効果範囲

#### 円形

対象を中心にした一定距離内に効果が及ぶ範囲。攻撃関係の光召術やエクセルアクトに多い。対象が使用者固定の場合には移動をうまく使うこと。



#### 直線

対象と使用者を結んだ直線の、左右ある程度の幅まで効果が及ぶ範囲。敵を入れる場合は、一直線に並んだ敵の後方を狙うと効率よく入れられる。



#### 扇形

使用者の前方、左右ある程度まで効果が及ぶ範囲。直線範囲より距離は短いが、横方向への影響力が大きい。敵が使う場合は味方を散開させよう。



## 協力攻撃と効果範囲

味方キャラクターが“たたかう”を実行すると共に、時折別の味方が追加で攻撃を行なってくれることがある。これは協力攻撃という通常タンデム(→P49)の一種で、リスクなしにダメージ増加が期待できるお得な攻撃。協力攻撃は“たたかう”による攻撃が届く範囲で、味方が攻撃した場合にのみ発生する可能性がある。味方同士を近づけて乱戦状態に持ち込もう。ただし敵の範囲攻撃に巻き込まれやすい点は覚悟。



協力攻撃中はアームフォースの効果は出ないものの、単純に与えるダメージが増えるのでありがたい。

### 協力攻撃を発生させるポイント

#### 銃使いを出撃させる

銃は“たたかう”による攻撃範囲が非常に広く、使い手を入れておけば協力攻撃が出やすい。

#### 親近度の高い者同士を出撃させる

味方キャラクター同士の親密さを示す隠しパラメータ、親近度が高いと発生確率が上がる。

## 作戦設定と行動

バトル中に、味方に戦闘行動をとらせるには、作戦を設定し、それに基づき行動を決める以外に作戦を自由に使う手がある。作戦を与えると独自の行動パターンに基づき行動が決定、そのまま自動で戦闘が行われる。敵が弱く厳密な行動選

択が必要ない状況ならば、作戦に頼るのもいいだろう。作戦の種類と行動傾向については、以下を参照してもらいたい。なお作戦の内容はキャラクターごとに変更できるが、誰かには作戦を与えない、という使い方はできないので注意。

### 作戦の種類と行動傾向

おまかせ	現状に最適な行動をとる。普段はこれを設定しよう。
弱敵優先	倒しやすい敵を狙い、頭数を減らす攻撃のみ行なう。
光召術優先	基本は“おまかせ”だが、より多く光召術を使おうとする。
光召術禁止	光召術をいっさい使わない。それ以外は“おまかせ”と同じ。

#### 回復優先

“光召術禁止”と同じ思考だが回復光召術だけは使用する。

#### 温存優先

エクセルアクトを使わない以外は“回復優先”と同じ。

#### たたかう

“たたかう”のみ行なう。消耗を防ぎたければこれを設定。

## ゲストキャラクターの行動

ストーリーを進めていると、一時的にゲストキャラクターが一行に加わることがある。このゲストキャラクターが同行しているとき戦闘が始まると、出撃メンバーとともに戦ってくれる。味方メンバーになるため心強いが、ゲストキャラクターはプレイヤーが設定することはできず、作戦の“おまかせ”を与えた状態になってから、ゲストキャラクターの行動には頼らず、出撃メンバーだけで戦う心構えで挑もう。



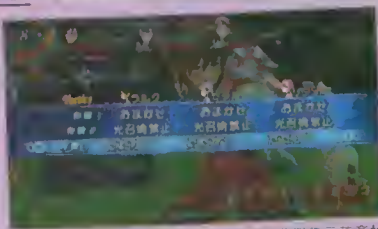
ゲストキャラクターが傷ついたらこちらから回復してやろう。自己回復を期待し恩恵が外れると危険になる。

### 勇者セシル様のワンポイントアドバイス ⑩



作戦を利用すれば  
ラクラク戦えちゃうよ!

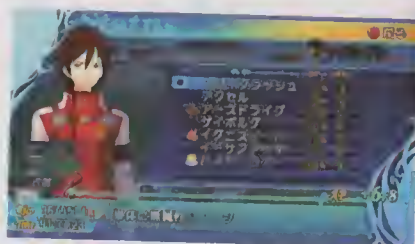
「作戦」を出していると、なんだか偉くなったみたいだね。みんな、いんたよね。これぞ勇者の醍醐味! っていう感じがするよ。ただ、みんな勝手に行動しちゃうと、作戦が嫌いって人も多いらしいね。作戦を使うときは行動選択の途中で、作戦を与えてみるといいよ。たとえば確実にHPを回復させたいときは、回復アイテムを使う指ハをしておいて、そこかしこで回復アイテムを使う指ハをして、こうすればアイテムを使ったことで作戦に従って戦ってくれるから幸ちゃん。」



ピンポイントで攻撃や回復をさせよう。作戦指示で幸が使える。スピーディーに戦闘を進めたいときに便利。

## 優れた効果を秘めた特技

「エクセルアクト」とはキャラクターが修得できる固有の特技のこと。攻撃以外にも回復や補助効果をも備えたものが揃っており、戦闘での切り札になり得る。以下に紹介するエクセルアクトの系統と効果の違いを理解して、戦闘で使いこなそう。詳細な効果についてはキャラクターデータ(→P60)を参照のこと。さらにエクセルアクトを使うとタンデムコネクト(→P48)によって、より強力な攻撃を発動させることも可能だ。



キャラクターはひとりにつき最大7つのエクセルアクトを修得できる。効果を覚えて的確に使いこなそう。

## エクセルアクトの系統と効果

### 攻撃系 エクセルアクト

敵にダメージを与えられるエクセルアクト。効果範囲が広かったり、特定の属性を持っているなど特殊な効果が付加されたものが多い。敵の状況や弱点に合わせて使えば、一撃で勝利することも可能。



### 回復系 エクセルアクト

味方のHPや状態異常(→P54)などを回復させられる。光召術にも同様の効果を持つものが多いが、こちらを使えばMPを温存できる。アイテム補給が難しい長時間の探索などで活用すると役に立つ。



### 補助系 エクセルアクト

一時的にパラメータを高めたり、属性耐性を持たせる効果のあるエクセルアクト。非常に有用だが、効果範囲が使用者のみ、または使用者の周囲に限定されるものばかりなので、使いどころに注意したい。



## エクセルアクトの修得

キャラクターは新たなエクセルアクトを戦闘中に修得する。キャラクターのレベルが一定レベルに達した状態で何らかの戦闘行動をとろうとすると、新たなエクセルアクトが起動し修得することが可能だ。ただしこのときは次項で解説するSPを消費しないものの、思惑とは異なるエクセルアクトが出るため、時として危険な状況に陥りかねない。修得が予想される場合は、安全な状況で修得を済ませておいたほうが無難だ。



回復したいときに攻撃系を修得したりすると危険。キャラクターデータで修得レベルを確認して備えよう。



## エクセルアクトの発動

通常行動と同じく、エクセルアクトも行動選択時に「はいいいし」のを選ぶことで発動できる。通常行動と同じくAPと同時に、SPというエクセルアクト発動に必要なパラメータも消費する。発動できるエクセルアクトは優れたものが多いが、大量のSPを消費するため連発できない。とはいえ次第ではあるが、少ないSPで使うエクセルアクトを連発するほうが効果的な場合がある。SP残量を考えて利用しよう。



SPを100%使うエクセルアクトと、50%使うものの連続使用、どちらがよいかは敵や戦況に左右される。

## SPのため方

エクセルアクト発動に欠かせないSPは、戦闘中に減っていく。戦闘行動とエクセルアクト発動については、以下の表を参照してほしい。積極的にエクセルアクトを使いたければ、SPがたまりやすい行動を重視して選ぼう。もっともSPがたまるのは敵からダメージを受けた場合だが、全快状態から瀕死になる

ほどのダメージを受けなければ最大値の30%上昇は見込めない。リスクが大き過ぎるので狙わないほうがいだろう。ちなみに、SPの最大値は100%でそれ以上は増えない。100%になったら、それ以降の行動によるSP増加分をムダにしないためにも積極的にエクセルアクトを使っていくといい。

## 戦闘行動とSP上昇量

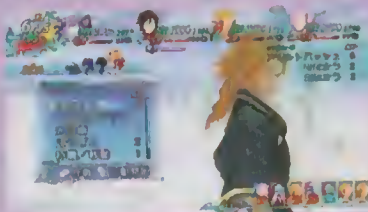
行動内容	SP上昇量	備考
ダメージを受けた	0.5%	行動の実行直後に上昇する。ターン終了時にも0.5%程度上昇
ダメージを受けた	0 ~ 30%	最大HPに対するダメージ割合から上昇値が決まる
ダメージを受けた	5%前後	数値は基準値で、LVとATKの数値で変動。 光召術でダメージを与えた場合は上昇量が半減する
回復剤を使用した	3.0%	ダメージの発生しないものの場合
回復剤を使用した	2.0%	ダメージの発生しないものの場合
回復剤を使用した	2.5%	—

## 勇者セシル様の ワンポイントアドバイス ⑪



エクセルアクトを使っても休んでちゃダメだよ!

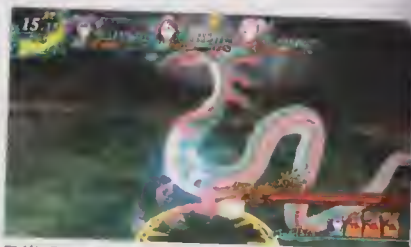
「エクセルアクト一発でかーん!」と敵を覆散らす瞬間、かひと仕事終わったって気分になるよね。あれは若い者に任せる? 何オジサンくさいこのおれのものかなあ、この剣……光召術師サマは。エクセルアクトを使った直後ってことは、それだけSP減っちゃってるんだよ? もしもこのあとすぐに敵の攻撃がきたら、対処できないかもしれないじゃないか。エクセルアクトのあとほど余計に行動して、SPが減らないとね。」



APが許すなら攻撃系エクセルアクト直後に「たたかう」を選択。SPを急いでため直し、不測の事態に備える。

## ◆ ログスの力を秘めた者たち

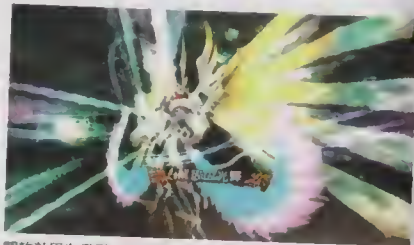
ログレスは本作の世界観とストーリーに関わるカギとなる存在。そんな彼らは戦闘において重要な役割を担っている。主人公のラルクはログレスと契約を結ぶことで、彼らが持つ力の一端をその身に宿せるようになるのだ。そのためにはまず、契約したログレスとの同調が必要。メニュー画面で同調するログレスを最大3体選択しよう。以降で解説するふたつの効果は、同調したログレスのもののみ受けることができる。



ログレスとの契約方法はストーリー攻略(→P141)を参照。戦って勝つことにより契約できるケースが多い。

## ◆ ログレスの開放効果

同調しているログレスが秘めた力は、戦闘中一時的に解き放つことができる。これがログレスの開放効果だ。詳しくは次ページ以降のログレスデータで解説するが、いずれも戦況を一気に覆すほどの強烈な力を持つ。ただし開放効果の発動には、チーム基礎APの約3/4という大量のAPと、最大値までたまった専用パラメータのRPが必要。RPは以下の要因により変化するので、できるだけRPが増加する行動を実行しよう。



開放効果を発動するとRPを使い切ってしまう。開放効果の使用は、戦闘中一度が限界と考えておこう。

## ● RPの変化要因

### RPの増加

RPは以下の行動で増加する。最大値は1000なので、ターン経過だけでためようすると60ターン以上かかる。地道に戦闘を重ねよう。

#### RPが増加する行動

行動	RP増加量
戦闘中に勝利する	64
戦闘ターンが経過する	16
敵を倒す	8

### RPの減少

開放効果を発動するとRPがゼロになる。また、ラルクが戦闘不能になると、現在値の約3/4に減ってしまう。ラルクのHPには注意を払うこと。

## RPの変動

属性がつく行動をすると、以下の補正值に基づきRPが増減する。複数のログレスと同調しているときは補正值の平均で変動量が求められる。

#### 属性行動とログレス別RP変動率

ログレス名	火属性	水属性	風属性	土属性
シムマフ	50	0	50	0
ギルダブ	50	0	0	50
バビルサグ	0	0	100	-50
アルル	0	50	0	50
アブシム	0	0	0	0
グラ	0	0	-50	100
スクイル	-50	100	0	0
クドアンヌ	0	0	0	0
ウルグラ	100	-50	0	0
パネトッ	0	0	0	0
ルフンガ	0	0	0	0
マシュガル	0	50	50	0

## ログレスとの同調効果

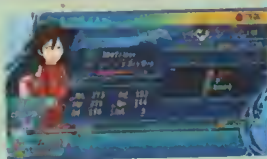
ログレスと同調していると、彼のパラメータは、ログレスの影響を受けて変化する。この影響は、ログレスの属性パラメータが変化すると、ログレスの属性データを参照してほし

い。なお複数のログレスと同調していると、パラメータ変化量は平均化される。目的のパラメータをピンポイントで高めたいければ、同調するログレスの数を絞ったほうが良いだろう。

### 同調効果の一例

#### シムマフ、バビルサグと同調した場合

シムマフとバビルサグと平均するとパラメータ変化量は、MGC+6、RES+4、SPD+8と計算される。高い同調効果を得るか、その代償として他の選択肢を増やすか、考えよう。



属性耐性は追加されるだけなので、そちらが目的ならば安心。

## ログレスデータ

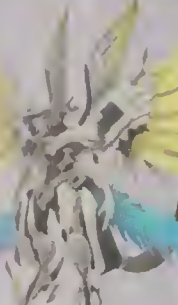
ログレスは12体のログレスを持つ能力を、このページで紹介する。開放効果から考えれば、できるだけ多くのログレスと同調するほうが良い。このリストから見ればマイナス面も存在する。パラメータが低下するログレスとの同調に注意。特に低下量も平均化されることを見越して、能力ログレスをいっしょに同調させるのも良い。なおストーリーの流れで契約できるログレスは11体まで。残る3体のログレスは、特定のイベントが発生させなければ契約できない。

### ログレスデータの見方


- ・開放名称 ログレス開放を発動した際に表示される名称
- ・名称 ログレスの名称
- ・契約方法 ログレスとの契約イベントが発生する。進行チャート上の番号と契約の方法。なお競合ダンジョンで契約できなかったログレスは、Chart100をクリア後に契約することができる
- ・開放効果 ログレスの開放によってもたらされる効果
- ・同調効果 ログレスと同調した時に変化する。ラルクのパラメータ。複数のログレスと同調した場合は基礎AP、回復AP、属性耐性変化はそのまま加算。それ以外のパラメータは変化量の平均値が適用される

### ログレスデータリスト

#### 解放の光輝 シムマフ

	契約方法			
	Chart5で契約			
	開放効果			
	敵全体に光属性ダメージを与える			
	同調効果			
	ATK	DEF	MGC	RES
	10	6	10	7
SPD	LUK	音響AP	回復AP	
8	0	0	0	
火	水	風	土	
1	0	1	0	

#### 支配の静寂 ギルダフ



契約方法				
Chart100でアルスから譲り受ける				
開放効果				
敵全体に闇属性ダメージを与える				
同調効果				
ATK	DEF	MGC	RES	
8	4	8	5	
SPD	LUK	基礎AP	回復AP	
6	0	1	0	
火	水	風	土	
1	0	0	1	



天威の疾風

## パピルサグ



契約方法				
天動塔ガイフェルト (融合ダンジョン1~3で契約)				
開放効果				
敵全体に風属性ダメージを与える				
同調効果				
ATK	DEF	MGC	RES	
0	0	0	0	
SPO	LUK	暴走AP	回復AP	
12	0	0	0	
火	水	風	土	
0	0	2	-2	

深慮の瑠璃

## アルル



契約方法				
レンゾバント大氷壁 (クドアンヌ、マシュガルと契約済なら契約可能)				
開放効果				
敵全体に氷属性ダメージを与える				
同調効果				
ATK	DEF	MGC	RES	
13	8	13	9	
SPO	LUK	暴走AP	回復AP	
10	0	0	0	
火	水	風	土	
0	1	0	1	

審判の時空

## アプシム



契約方法				
Chart100でアルスから譲り受ける				
開放効果				
敵全体に風属性ダメージを与え、確率で戦闘不能状態にする				
同調効果				
ATK	DEF	MGC	RES	
14	-4	14	-3	
SPO	LUK	暴走AP	回復AP	
0	0	0	0	
火	水	風	土	
0	0	0	0	

剛直の境界

## グラ



契約方法				
エブル遺跡 (Chart36で契約)				
開放効果				
敵全体に土属性ダメージを与える				
同調効果				
ATK	DEF	MGC	RES	
0	10	0	0	
SPO	LUK	暴走AP	回復AP	
0	0	0	0	
火	水	風	土	
0	0	-2	2	

怒濤の痛結

## スクイル



契約方法				
ソリトン鍾乳洞 (融合ダンジョン1~3で契約)				
開放効果				
敵全体に水属性ダメージを与える				
同調効果				
ATK	DEF	MGC	RES	
0	0	0	10	
SPO	LUK	暴走AP	回復AP	
0	0	0	0	
火	水	風	土	
-2	2	0	0	

機知の暇味

## クドアンヌ



契約方法				
満月の宿 (Chart98以降に契約可能)				
開放効果				
味方全体に光召無効効果を与える(2ターン)				
同調効果				
ATK	DEF	MGC	RES	
-10	-6	-10	-8	
SPO	LUK	暴走AP	回復AP	
-7	50	0	0	
火	水	風	土	
0	0	0	0	

## 戦狂の宿 ウルグラ



契約方法				
エルゴード火山 (融合ダンジョン1～3で契約)				
開放効果				
敵全体に火属性ダメージを与える				
同調効果				
ATK	DEF	MGC	RES	
15	0	0	0	
SPD	LUK	基礎AP	回復AP	
0	0	0	0	
火	水	風	土	
2	-2	0	0	

## 守護の矜持 バネトウ



契約方法				
虎部ヒルベルト (融合ダンジョン1～3で契約)				
開放効果				
味方全体に物理無効効果を与える(2ターン)				
同調効果				
ATK	DEF	MGC	RES	
-15	8	-15	9	
SPD	LUK	基礎AP	回復AP	
0	0	0	0	
火	水	風	土	
0	0	0	0	

## 神皇の素師 ルフンガ



契約方法				
トバジオン付近の海岸 (Chart40で契約)				
開放効果				
味方全体のHPを完全回復、状態異常と影力値ダンジョン効果を回復させる				
同調効果				
ATK	DEF	MGC	RES	
0	0	15	0	
SPD	LUK	基礎AP	回復AP	
0	0	0	0	
火	水	風	土	
1	1	1	1	

## 孤高の閃光 マシュガル



契約方法				
空中 (Chart98以降に契約可能)				
開放効果				
敵全体に雷属性ダメージを与える				
同調効果				
ATK	DEF	MGC	RES	
-17	-11	-16	-12	
SPD	LUK	基礎AP	回復AP	
-8	0	0	1	
火	水	風	土	
0	0	0	0	

## 勇者セシル様の ワンポイントアドバイス ⑫



「セシルさんってまるで人間みたいだね～。性格も違うし、けいこくおしゃべりなのもあるし。なかでも極く一人の素人、じゃなくて変ログレス(?)がアルム、マシュガル、マシュガルなんだって。他のログレスと違って、ここにいるかわからないから、とにかく世界中を探さないと。それに多分、相当強いだろうから覚悟を決めないと。それにしてもラルクはいいな。今まで12体もいるなら、あたしにも1体くらい欲しい。もちろん勇者にぶさわしいヤツをね!」

引っ込み思案なログレスもいるみたいだよ～?



3体の隠しログレスとの契約イベントはストーリー12巻(・P298)十分に戦力を蓄えてから挑もう

## 強力な連携行動

キャラクターが扱う戦闘行動は、そのままでも十分役に立つ。だがある条件が揃うと、行動使用時にタンデムコネクトが発生し、行動の効果が強化されるのだ。発生してもしなくても消費するAPは変わらないため、極力タンデムコネクトを狙っていくべき。ただしタンデムコネクトを発生させるには、以降で解説するように特定の条件を満たさなければならない。しっかり確認してタンデムコネクトを活用していこう。



タンデムコネクトが起きると効果が増幅されたり、複数の行動が連携する。形式はさまざまだがどれも成果は大きい。

## タンデムコネクトの系統と種類

タンデムコネクトは参加する人数と、もともとなる戦闘行動によって、以下の系統と種類に分類される。種類ごとのタンデムコネクト発生方法については、次ページ以降を確認してほしい。なお下表で“×”がついている系統と種類の組み合わせ

せでは、タンデムコネクトを発生させられない。戦闘中にムダな行動をくり返すことがないように、これらの組み合わせには注意しよう。タンデムコネクトは、同一の対象に行動を重ねていることが条件となることを覚えておこう。

### コネクトタイプと実行可能なタンデムの種類

	シングルコネクト	パーティコネクト
通常タンデム	単独で実行するタンデムコネクト。実行キャラクターの能力が効果に大きく影響する。	複数の味方で実行するタンデムコネクト。能力を補い合えるため効果が安定しやすい。
光召タンデム	複数回の“たたかう”を同じ相手に一度にくり出す、連続攻撃が可能に。	味方の攻撃を保護する協力攻撃が可能。発動は確率に左右される。
レイストーンタンデム	同じ光召術の連続使用で、効果が強化された増幅光召術が発動する。	複数の味方が同じ光召術を使うことにより、増幅光召術が発動。
アームタンデム	使う光召術と同じ属性のレイストーンがあると増幅光召術に変化。	シングルと同条件で発動するが、参加人数が多いぶん効果が大きい。
エクセルアクトのタンデムコネクト	特定アームフォースとコマンドを連続でセットすると発動。	複数のキャラクターで条件を満たしてもアームタンデムは発動しない。
	ひとりでエクセルアクトを連続使用しても効果は変化しない。	味方3人が攻撃型のエクセルアクトを連続使用すると発動する。



## タンデムコネクトの発生条件

連携を除き、タンデムコネクトは複数の行動が連続して発動する。そのため必要な行動が連続して使用されなければ、タンデムコネクトは発動しない。以下にタンデムコネクトの実行情例を

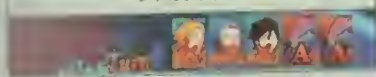
紹介するが、とくにパーティコネクトは必要行動の途中で無関係の行動が割り込むと失敗する。タンデムコネクトを狙うなら、ターンカードの順番を確認して必要行動がつながるようにしよう。

### タンデムコネクトの実行情例

#### 発動が成功するケース

「兄だ」と、味方のエクセルアクトを示すターンカードが3枚連続で並んでいるため、連続実行のタンデムコネクトが発動する。

〈実行行動〉 エクセルアクト×3→エクセルアクトのタンデムコネクト発動



#### 発動に失敗するケース

こちらの場合はラルクの行動が味方の行動回数、種類と合致していない。このままではタンデムコネクトが出ないので、順番調節が必要。

〈実行行動〉 たたかう(ラルク)→エクセルアクト(レスリー)・エクセルアクト(リフィア)→エクセルアクト(ラルク)



## 通常タンデム

通常タンデムは“たたかう”実行で生じるタンデムアクト。キャラクターひとりの場合、“たたかう”の連続使用で敵1体を攻撃すると、攻撃回数が増え“連続攻撃”になる。連続攻撃の威力は高くなるが、行動に必要な時間が短縮されず、敵の状況に合わせて回数を変えよう。複数キャラクターによる通常タンデムは“協力攻撃”。このページ140で解説しているので参照のこと。



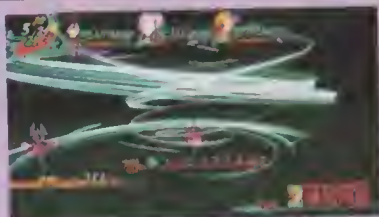
敵を“たたかう”で攻撃するのなら、できるだけ連続攻撃を発動させること。敵発的に攻めるより有利だ。

### 勇者セシル様のワンポイントアドバイス ⑬



仲良し同士で連携しまくろう!

「いっしょに力を合わせてパワーアップ! こういう熱い仲間、勇者の冒険には不可欠だねえ。ただ、やっぱりいっしょに何というか、いくら仲間同士でも相性がいいと、攻撃に協力してくれないことがあるみた。セシルやエクセルアクトの連携を手伝ってくれる仲間がいまひとつ威力が上がらない感じがするって。でも、無理に仲良くしろってわけじゃないけど、気持ちはいい方がいいかもね。大丈夫、いっしょに冒険してれば、きっと最後はみんな仲良しになれるよ!」



キャラクター同士の親近度は、協力攻撃の発生と連携レート(→P50)に影響。出撃メンバーを決めるときは注意。

## 光召タンデム&レイストーンタンデム

対象に同じ光召術をひとりまたは複数のキャラクターで使うと発生するのが光召タンデムで、光召術と同じ属性のレイストーンが存在する際発生するのがレイストーンタンデム。どちらも通常の光召術を増幅光召術に変化させる。変化の詳細は光召術データ(→P25)を参照のこと。また増幅光召術発動時には、効果の増幅量を示す連携レートが表示される。連携レートは以下の要素により変化するので注意しよう。



味方と協力しつつレイストーンも利用すると、連携レートがすさまじい数値になり光召術の効果は数倍にもなる。

### 光召タンデム&レイストーンタンデムの連携レート

#### 光召タンデム

シングルコネクトの場合は光召術と同属性のジエム数、パーティコネクトならば参加人数とキャラクター同士の親近度で連携レートが決定。

#### レイストーンタンデム

光召術と同じ属性のレイストーンが多いほど連携レートが増加。逆に火と水、風と土のように反発属性のレイストーンがあると減少する。

## アームタンデム

アームフォースとコマンドを以下に示す特定の組み合わせで連続使用すると、アームタンデムが発生する。これはキャラクターひとりで行なうことができず、さらにほとんどのアームタ

ンデムはコマンドの順番が決まっているので注意して使おう。アームタンデムを狙おうとすると武器にセットできるピースが限られるが、それを上回る効果が期待できるので挑戦したい。

### アームタンデムデータ

名称	コマンドの組み合わせ			効果
強奪	盗む	たたく		"盗み"を行ない、ついでに攻撃を加える。威力が大きい
慎重に盗む	盗む	盗む		成功確率が通常時よりも上昇した"盗み"を行なう
耐える	身代わり	ぼうぎょ		"身代わり"の際に受けるダメージを軽減できる
一生懸命かばう	かばう	ぼうぎょ		"かばう"の際に受けるダメージを軽減できる
全力DEFストック	DEFストック	DEFストック		"DEFストック"よりも効果率が上昇する
全力RESストック	RESストック	RESストック		"RESストック"よりも効果率が上昇する
鉄壁	DEFストック	RESストック		全て無効状態にする(順番が逆でも可)
激しの鼓まし	応援	応援		必勝意気(必勝+LVアップ)発生効果を同時に与えらる
深く罵る	罵倒	罵倒		"罵倒"しつつCVをダウンさせる。ダウン効果量が大きい
全力攻撃	殴める	たたかう		威力の高い物理攻撃を行なう
全力防御	避ける	ぼうぎょ		効果率が上昇した"ぼうぎょ"を行なう
全力で避ける	避ける	避ける		効果率が上昇した"避ける"を行なう
全力で攻撃	殴める	HPGP攻撃		攻撃量が上昇する
一生懸命応援	避ける	応援		"応援"しつつLVアップ効果率が上昇する
破壊の一撃	殴める	殴める	たたかう	威力の高い物理攻撃を行ない、物理防御状態を破壊する
吸収攻撃	吸収	たたかう		HP吸収量の大きい物理攻撃を行なう
SP吸収	吸収	盗む		対象のHPとSPを吸収する
状態変化吸収	吸収	呪詛		対象をLVダウンさせ、HP及びすべての状態変化を吸収する
状態変化吸収+	吸収	絆持	奥手	"状態変化吸収"とほぼ同じだが、悪い効果の状態変化を吸収しない
みんなから強奪	全員攻撃	盗む		敵全体を"強奪"で攻撃する
みんなから吸収	全員攻撃	吸収		敵全体を"吸収攻撃"で攻撃する
生命の奇跡	命の奇跡	自己修復		対象の戦闘不能を回復するが、使用者は戦闘不能にならない

## エクセルアクトのタンデムコネクト

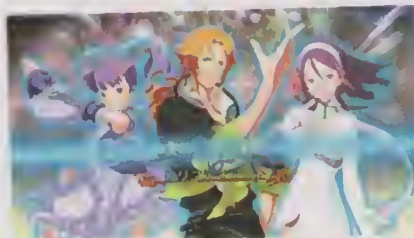
味方及びゲストキャラクターのうち3人が、攻撃系のエクセルアクトを敵1体に対して使うと、エクセルアクトのタンデムコネクトが発生。光のタンデムと同様に連携レートが掛けられ、エクセルアクトの効果が増幅される。連携レートは参加したキャラクター同士の親近度によって、最大125%まで増加するので、強敵との戦闘で頼りになるだろう。ストーリーが進むと、以降で紹介する強力な特殊追加攻撃が出るようになる。



そのままでも優れた威力のエクセルアクトがさらに強化される。バラバラに使わず全員のタイミングを合わせよう。

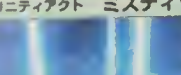
## トリニティアクト

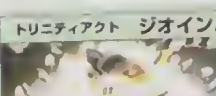
ストーリーをChart24まで進めてから、エクセルアクトのタンデムコネクトを発動すると、エクセルアクト後に強力なトリニティアクトが追加攻撃として出る。トリニティアクトには以下の2種類があり、どちらが出るかは消費したSPの合計値で決まる。敵の弱点を考えて、使うエクセルアクトを選ぼう。なお次項のエクセルトリニティが使えるようになるまでは、消費SP合計が100%以上でもジョインバクトが発動する。



発動時にはカットインが入る。トリニティアクトの威力にも連携レートが掛けられるので、参加者選びは大切。

### トリニティアクトデータ

トリニティアクト ミスティックフォーチュン			
	属性	範囲	威力
	水	単体	25
	発動条件		
	消費SPの合計値が150%未満で発動する		
	効果		
	対象に水属性のダメージを与える		

トリニティアクト ジョインバクト			
	属性	範囲	威力
	土	単体	100
	発動条件		
	消費SPの合計値が150%以上 ～200%未満で発動する		
	効果		
	対象に土属性のダメージを与える		

## エクセルトリニティ

Chart33までストーリーを進めてからエクセルアクトのタンデムコネクトを起こし、さらに消費SPの合計が200%を超えていると、エクセルトリニティが発動する。これは味方キャラクターの奥義とも呼べる、非常に強力な攻撃方法。詳細はキャラクターデータ(→P60)で紹介しているので参照してほしい。参加者中もっとも早く行動したキャラクターのエクセルトリニティが発動するので、行動順番をよく考えよう。



すべて属性を持つので敵の弱点に合わせよう。なおこれを使えない者が最初に行動するとトリニティアクトが出る。



## 攻撃行動の性能

敵ある戦闘行動の中でも、攻撃はその成果が勝敗に直結する、もっとも重要なもの。攻撃とそれがもたらすダメージの関係を頭に置いて戦えば、勝利が一層近づくだろう。攻撃とダメージの関係で大切なのは、攻撃の種類ごとに重要となるバ

ラメータが異なる、という点。おもな攻撃種類には以下にまとめた6つがあり、重要パラメータの数値が影響してダメージ量に変化する。パラメータからキャラクターの得手不得手を知り、攻撃行動を選ぶ際の参考にしよう。

### 攻撃行動の種類と重要パラメータ

#### 物理攻撃

(重要パラメータ…ATK、DEF、LV)

“たかう”や多くのエクセルアクト、特技による攻撃が該当する。攻撃側ATKと防御側DEFが強く影響するので、できるだけ高めておきたい。

#### 貫通攻撃

(重要パラメータ…LV、ATK、DEF)

基本は物理攻撃と同様だが、攻撃側LVが高いとダメージが増え、また防御側DEFの影響が小さい。守りの固い敵に対してはレベルを上げ挑もう。

#### ログレス

(重要パラメータ…LV、AP)

攻撃側のLVが防御側のLVより高いほど、発動時に消費するAPが多いほどダメージが増える。なかなか勝てないときはラルクを集中強化しよう。

#### 光召攻撃

(重要パラメータ…MGC、RES、LV)

攻撃側MGCと防御側RESが大きく影響。光召術と一部のエクセルアクト、特技が該当する。MGCが低いキャラクターはあまり狙わないように。

#### 複合攻撃

(重要パラメータ…MGC、RES)

こちらも基本的には物理攻撃と同じ。ただし攻撃にMGC、防御にRESが影響するため、パラメータに偏りがあってもダメージが安定しやすい。

#### 割合ダメージ攻撃

(重要パラメータ…HP)

攻撃時点でのHPの何割分、というダメージを与える。命中した場合防ぐことはできないが、この攻撃だけで戦闘不能になることはない。

## モンスターの種族とダメージ

敵対するモンスターは、植物系や魔法生物系のように、すべてなんらかの種族に属している。アームピースの中には特定の種族に対する攻撃ダメージを増加させる、特攻効果を備えたものがあるので、これを敵に合わせて武器にセットすると有利に戦えるだろう。ボス戦のような、長時間同じ種族の敵と戦う場合はとくに効果的だ。その場合特攻武器を持ったキャラクターは攻撃に専念させ、残りの味方が回復などでフォローするように戦うといいだろう。



ふたつの特攻効果を同時に持たせるとダメージは約25%も増加する。強力な攻撃を惜しまず使い攻めたてよう。

## 属性とダメージ

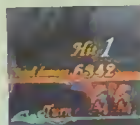
特定の属性を持った攻撃方法によるダメージは、防御側の属性耐性によって変化する。属性相性がプラス側にある属性の攻撃からはダメージが増え、マイナス側にある属性攻撃を浴びるとダメージが減る。戦闘ではこれを頭に置いて行動しよう。なお属性攻撃にはすべて属性影響度が設定されており、これが大きいほど属性耐性によるダメージ変化量も大きい。詳しくは以下のダメージ比較例を参照してもらいたい。

### 属性影響度によるダメージ比較例

#### 行動とダメージ変化

敵の属性耐性はエクセルアクトや敵技は、4、攻撃力エクセルアクトが6、光召術が10の威力の攻撃で弱点をつくとき、影響が大きいほどダメージが増加。

エクセルアクト



エクセルアクト(複合)



光召術



## ダメージが変化するおもな要因

攻撃によるダメージ量は、攻撃方法の威力やキャラクターのパラメータ以外に、戦闘中の行動や状況でも変化する。攻撃時に確率で発生するクリティカルが出ればダメージは増加、逆に「ガード」で守りを固めたり特殊防御状態を発生させればダメージを抑えられる。戦闘中の行動によるダメージはある程度カバーできるわけだ。

### ダメージが変化するおもな要因

#### ぼうぎょ

あらゆるダメージを半減させる。敵の攻撃力が跳ね上がる終盤戦では「ぼうぎょ」のタイミングが重要。

#### クリティカル

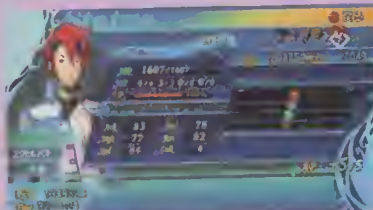
防御側パラメータを半減し、ダメージを約1.25倍にする。発生はランダムだがLUKが高いと確率が上がる。

### 勇者セシル様の

#### ポイントアドバイス ⑭

「得意なことを苦しいことがあるよ」といって行動を取らせたいときは、それに目を向けてあげないこともある。脳みそ筋肉〜みたに、光召術を使わせたり、か弱い女の子に敵を倒させたり、みんなと同じ行動をとるのは大切だけれど、それってわけじゃない。得意なことを任せよう。かかのびのび戦えるし、結果もついてくる。人任せなんて言ってるのはこの、これは適材適所と言って欲しいね！」

得意分野を任せるとも  
勇者の裁量だよ!



パラメータと攻撃方法から、そのキャラクターの得意行動を把握。普段はその行動を優先して使わせよう。

## 状態異常

キャラクターの身体や精神状態は、戦闘行動の影響を受けてさまざまに変化する。状態異常とは文字どおりキャラクターの状態が異常をきた

すことを示す。状態異常には以下に紹介する10種類があり、いずれも行動に悪影響を与えるものばかり。受けたら急いで回復させよう。

### 状態異常の種類と特徴

#### 混乱

自動的に行動し、味方を攻撃することもある。物理攻撃を受けるか時間経過、戦闘終了で回復する。

#### 静寂

光召術とログレスの開放効果が使えず、戦闘終了後も残る。“たたかう”などでしのぐ手もある。

#### 足止め

“たたかう”、“エクセルアクト”、“アームフォース”、“移動”が使用不能。ターン経過と戦闘終了で回復。

#### 病気

HPがいったい回復しなくなる。戦闘不能に直結するのですぐ回復を。戦闘終了では回復しない。

#### スタン

つぎに予定していた行動を取り消される。瞬間的に発生し、あとには残らない唯一の状態異常。

#### 猛毒

ターン経過と行動実行でHPが少しずつ減る。戦闘が終わっても残るので、アイテムなどで回復を。

#### 石化

身体が硬直し行動できなくなる。戦闘終了で回復するが、全滅の可能性があるので早めに回復を。

#### 麻痺

行動に必要なAPが増える。長期戦になりやすくなるので注意。ターン経過や戦闘終了で回復。

#### 睡眠

眠って行動不能になるが、チームのAPは低下しない。ダメージを受けたりターン経過で回復。

#### 戦闘不能

HPがゼロになった状態。いったい行動できず、戦闘に参加できない。戦闘終了でHPが1に戻る。

### 勇者セシル様の ワンポイントアドバイス ⑮



こんな状態異常は  
まっ先に回復しよっ！

「ホント状態異常って、やっかいなモノばかりでやんなーちゃう！ いろんな種類ののを与えてくる敵なんて、わっ最悪だよ……。起きたことは仕方ないとして、複数の状態異常を受けたときは回復する順番が大切。ポイントはチームのAPが減るかどうか、だよ。APが減っちゃうと行動できるチャンスが減って、どんどんピンチになっていくからね。そんなわけで戦闘不能と石化は急いで回復すること。あと混乱は勝手にAPを使われちゃうからこれも優先しようね。」



強いキャラクターが混乱してしまうと、味方を攻撃して一気に全滅する可能性もある。油断せず回復しよう。



## 状態変化

状態変化は、キャラクターの状態が変わるといえる。状態異常と同じといえる。ただしマイノリティな状態異常に対して、こちらは戦闘終了・撤退・勝利・不利に働くものがある。状態変化は、勝利・撤退・勝利・不利に働くものがある。状態変化

には変動型と非変動型とがあり、変動型状態変化は、重ねて状態変化させると効果が蓄積される。限界はあるが、必要ならば効果の重ねがけを行なって難局に対処するのも有効だ。非変動型は重ねがけをしても変化しないので注意。

### 状態変化の種類と特徴

#### パラメータアップ&ダウン

属性耐性系パラメータを変化させる。HPアップ以外の状態変化で、重ねがけで効果を高められる。

#### 属性耐性アップ&ダウン

属性耐性を変化させる。変動型状態変化。属性攻撃に備えたり、逆に敵の属性耐性を下げられる。

#### 再生

変動型状態変化で、ターン開始時にHPが少し回復する。詳しくはP84を参照してもらいたい。

#### 祝福

非変動型状態変化。戦闘不能になったとしても他に戦闘可能な味方がいればターン終了時に復活。

#### 神速

行動に消費するAPを1少なくする。非変動型状態変化。消費APが2以下になることはない。

#### 物理無効

貫通攻撃や複合攻撃を含む物理攻撃全般を無効化する。非変動型。

#### 光召無効

変動型。光召術を無効化する。非変動型状態変化。光召術も無効化するので注意。

#### 全て無効

非変動型状態変化。あらゆる攻撃によるダメージと光召術の効果を無効化する。効果は一回だけ。

#### ダメージ反射

変動型。受けるダメージの半分を、攻撃してきた敵に返す。変動型状態変化。

#### 瀕死

非変動型状態変化。HPが最大値の25%以下になるとこの状態に陥る。

## ターン経過と状態異常・状態変化

戦闘中敵味方双方が行動するたび、ターン単位で経過するが、ほとんどの状態異常と状態変化は、このターン経過に影響を受ける。スタン、戦闘不能・瀕死以外はすべてターン経過で自然回復する。

ただし、変動型状態変化の効果量はターン経過とともに減衰する。状態異常や状態変化を戦闘に活かしたければ、この変化を念頭に置いて行動を選んだり、戦法を考えていこう。

### ターン経過がもたらす影響

#### 状態異常、状態変化の自然回復

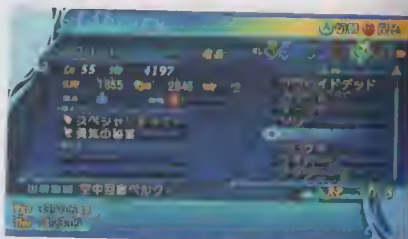
変動型状態変化は、効果の強さを示す数値が1ずつ減少、ゼロになると効果が切れる。この値は重ねがけで加算される。

#### 変動型状態変化の効果変化

ターンが経過するたびにパラメータ変化系状態変化の変化量は25%、属性耐性系は50%ずつ減少。その他の状態変化は1ずつ低下していく。

## モンスターとキャラクターの相違点

戦闘で敵対するモンスターの戦闘能力は、多くの点で味方キャラクターと共通している。強さがパラメータで示されたり、APを消費して戦闘行動を実行する点などは、味方キャラクターに通じるものだ。そのため同じ視点から彼らの戦い方を考えれば、攻略する糸口をつかみやすい。モンスターデータ(→P256)を参考に彼らの実力を知ろう。一方でモンスターしか持ち得ない能力や、可能な行動も少なからず存在する。以下の行動に注意を払ってモンスターと戦おう。



モンスターの能力はモンスター隠幕でも一部確認できるが、行動まではわからない。実戦で特徴をつかんでいこう。

### 要注意なモンスターの戦闘能力

#### タンデムコネクト

モンスター同士が協力することはないが、連続攻撃と増幅光召術は使ってくる。レイドターンは味方だけに有利に働くわけではないので注意。



#### 特殊防御

特殊防御は物理攻撃や光召攻撃を自動的に防いでくれるが、これを戦闘開始直後から使えるモンスターもいる。解除してからダメージを与えよう。



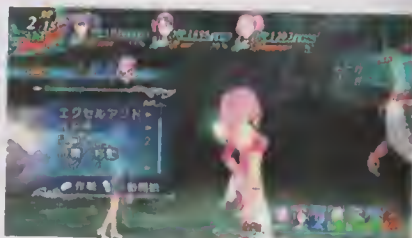
#### 奥義

一部のボスは強力な奥義を使用する。味方のトリニティアクトにあたるもので、非常に危険。味方の警戒反応に注意して被害を抑えよう。



### キャラクターの「嫌な予感」反応

戦闘中にモンスターがどんな行動をするか、ターンカードで予想はできるが危険度まではわからない。だが強力な特技や奥義のように、非常に危険な行動をモンスターが取ろうとすると、その雰囲気を感じた味方キャラクターが反応、警戒ボイスを発してくる。このボイスを耳にしたら、その戦闘ターンは予定していた行動を取り止めて守りに徹するほうが無難だ。ただし警戒ボイスはターン中、最初にキャラクターを選択したときだけしゃべるので、素早くキャラクターを切り替えると聞き取れなくなってしまう。



危険行動は必ずしも攻撃ばかりではないが、一発で全滅する可能性がある以上無視は禁物。『ぼうぎょ』でしのごう。

## インスターの敵対心

「敵対心」を抱いている。この敵対心は、その行動傾向に影響し、その結果

## ● 心に関する重要事項

### ● 心が膨れる行動

と与え、与えた者に対して、床に敵対心が増える。ほかに、イノシシ効果の状態変化でも増加や減少が認められ、警戒や定止め、静寂など行動を制限する効果も、敵対心増加量は大きい。

### ● 心が成る行動

これに対し、味方にダメージを与えた  
とすると敵対心が減少。わずかに  
経路によっても減っていく。

味方の狙われやすさに差が出てくる。敵対心は調節できないが、狙われやすい味方を防衛させるなどして、敵対心が治まるのを待とう。

## 敵対心と行動傾向変化

敵対心は味方ひとりごとに蓄積されるが、それによる行動傾向の変化はモンスターのタイプによって異なる。詳しくは以下を参照してほしい。

通常タイプ

敵対心がもっとも高いほうに攻撃することが多くなる。

### 一直線タイプ

敵対心をもっとも高い味方を狙う。それ以外は無視。

天邪鬼タイプ

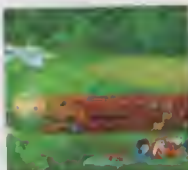
敵対心がもっとも低い味方を狙う。油断しないように。

## 服従タイプ

グルー プリーダーの敵対心がも  
っとも高い味方を狙う。

## インスターの能力強化

ボス・マスターはストーリー進行とともに  
強くなる。そうしたモンスターは以前  
よりも同じくとも危険度は上。ギルドクエ  
スト・チャート50以上で攻略したダンジョンに挑む際は、  
その能力を確かめよう。また、Chart50以  
上はストーリー融合イベントで挑むダンジョンも、  
ボス・マスターの強さが変わるので注意。



レテアの森のマンドラゴラは、最初レベル3だが終盤はレベル27に強化。同じ敵と思っていると痛い目に遭う。

## 西澤セシル様の

## ポイントアドバイス ⑩



あ、危なかつたー！ みんな揃ってお  
ちやうとこだったじゃない！ 誰よ戦お  
り あれ、あにしまったっけ？ いいや  
敵心を忘れてはならぬと先人も言っ  
て、まあこれからは見たことのないモンス  
とばかりで、十分に戦闘準備を整えて  
くもあいつ、すいぶん貴重な武器持て  
る。要はこれらの武器があれば、戦いも楽になっ  
ていないの。って、あれ？ 本末転倒？」

あそこにいるモンスター……  
以前はいなかったよね？



強力なネムドモンスターは、クエスト中やストーリー終盤に出現。倒してレアアイテムを手に入れよう。



## 勝利時の獲得要素

すべてのモンスターを戦闘不能または石化状態にすると、味方の勝利となって戦闘が終了。以下に紹介する4種類の戦闘報酬を獲得できる。これらを用いて味方キャラクターを強化すれば、

より強力な敵に対抗することも可能だ。積極的に戦闘を行なって、味方を鍛え上げていこう。ただし味方が敗ればゲームオーバーになるので、理由がない限り無謀な戦闘は控えたほうがいい。

### 戦闘報酬

#### 経験値

戦闘獲得でキャラクターがレベルアップ。バツメータが上昇して戦闘能力が引き上げられる。

#### WP

装備している武器のレベルを上げるのに必要。取り出したアームピースで武器を強化しよう。

#### Rico

施設の利用や買い物に必要なRicoは、いくらあっても困らない。ムダ遣いせず有意義に使う。

#### アイテム

モンスターが落とすものと、盗めるものとがある。時としてレアアイテムが入手できることも。

## レベルアップとキャラクターの成長

戦闘で獲得した経験値がたまると、キャラクターがレベルアップする。獲得経験値とレベルの関係は以下のとおりで、最大レベル99まで上が

る。なお経験値は出撃メンバーだけでなく控えのキャラクターも獲得できるが、入手量は約8割程度に減る。こまめに入れ替えていこう。

### レベルアップ必要経験値データ

レベル	累計EXP	必要EXP	レベル	累計EXP	必要EXP	レベル	累計EXP	必要EXP	レベル	累計EXP	必要EXP	レベル	累計EXP	必要EXP
1	0	10	2	10	10	3	20	10	4	30	10	5	40	10
6	50	10	7	60	10	8	70	10	9	80	10	10	90	10
11	110	20	12	130	20	13	150	20	14	170	20	15	190	20
16	230	30	17	260	30	18	290	30	19	320	30	20	350	30
21	370	40	22	410	40	23	450	40	24	490	40	25	530	40
26	530	50	27	580	50	28	630	50	29	680	50	30	730	50
31	730	60	32	790	60	33	850	60	34	910	60	35	970	60
36	970	70	37	1040	70	38	1110	70	39	1180	70	40	1250	70
41	1250	80	42	1330	80	43	1410	80	44	1490	80	45	1570	80
46	1570	90	47	1660	90	48	1750	90	49	1840	90	50	1930	90
51	1930	100	52	2030	100	53	2130	100	54	2230	100	55	2330	100
56	2330	110	57	2440	110	58	2550	110	59	2660	110	60	2770	110
61	2770	120	62	2880	120	63	2990	120	64	3100	120	65	3210	120
66	3210	130	67	3330	130	68	3450	130	69	3570	130	70	3690	130
71	3690	140	72	3810	140	73	3930	140	74	4050	140	75	4170	140
76	4170	150	77	4300	150	78	4430	150	79	4560	150	80	4690	150
81	4690	160	82	4820	160	83	4950	160	84	5080	160	85	5210	160
86	5210	170	87	5350	170	88	5490	170	89	5630	170	90	5770	170
91	5770	180	92	5910	180	93	6050	180	94	6190	180	95	6330	180
96	6330	190	97	6470	190	98	6610	190	99	6750	190			

## レベル差と獲得経験値変化

また、レベルがキャラクターのレベルがモンスターを倒すたびに減少する。詳細は後述しているが、最終的には基本値の半分以下の効率を重視するなら、レベル1のモンスターとの戦闘は理由がない限り、レベル1のモンスターのレベルが高いモンスターと戦う価値が増えることはない。

### 獲得經驗值補正率

レベル差	補正率	レベル差	補正率
1	80%	7	21%
2	64%	8	17%
3	51%	9	13%
4	41%	10	11%
5	33%	11以上	10%
6	26%		

レイストーン破壊で得られるもの

① 盗めるアイテムは、そのほとんどが  
 ② 盗めるものが盗めるもの。ただし  
 ③ レイストーンが存在し、それを  
 ④ ジェムの破片が獲得できる可能  
 ⑤ したレイストーンがドロップす  
 ⑥ いては、以下にまとめているので参考  
 ⑦ 破片を工房で修復してもらえば  
 ⑧ が手に入るので、光召術を充実させ  
 ⑨ 破壊していこう。



レイストーンは簡単に壊せるが、モンスターも無視はできない。広範囲攻撃を使い、まとめてダメージを与えよう。

## 1 ロップされるジェムの破片の決定法則

### 2. 1. 8 の属性

破片の属性はレイ  
と同じ。どの  
が出すかはラン  
効果を重ねよう。

## 破片のレベル

出現している敵の平均レベルを13で割った数値が、破片のレベル。高レベルの破片が欲しいければ強い敵を探そう。

### 破片のドロップ確率

予測レベルの破片が落ちる確率は約4%。加えて約1%の確率で、予測レベルより1レベル高い破片が出る可能性が。

西野ヒシル様の

## ポイントアドバイス (17)



「うろ ー たまにはマジメに戦いなさ  
んな強いから自分の出番はないって？  
」と ー って、落ち込むな！ あのね、控  
音験が少なくなるから、イジケてる  
し、耳が聞こくんだよ。それにWPも入らな  
い。いつまでもたっても育たないの。その武  
器 クビースを取り出すのは、アンタし  
めが！ ー っから、頼りにしてよって。…よ、や  
りな。… ー っから、勇者も苦労するよ(笑)」

サボっていると  
いざというとき困るよ!



出撃メンバーの交代は、武器が腐り切ったのを不安にするという。味方全員をまんべんなく鍛えていこう。

# キャラクターデータ

## Character Data

ラルクと行動をとる味方キャラクターたちの戦闘能力について、数々のデータを交えつつ解説する。彼らの実力を頭に入れて、強敵打倒の策を練ろう。

### レギュラーキャラクターの活躍

## ◆レギュラーキャラクターとゲストキャラクター

いっしょに冒険をする味方キャラクターには、つねに同行するいわばレギュラーキャラクターと、短時間だけとみに行動するゲストキャラクターとがいる。戦闘に出撃できるレギュラーキャラクターは最大3人だが、ゲストが同行していると4人目として参加してくれる。つまりゲストキャラクターがいたほうが、戦力としては通常時より上。ただしゲストキャラクターには以下のような制約があるため、頼り過ぎるのは禁物だ。



ゲストがどれほど強力であっても、戦力に数えるのは不安がつきまとう。働いてくれたらラッキー、程度に考えよう。

### ■ゲストキャラクターの制約

#### 戦闘まえの準備

武器や防具などの装備や、ケージのジェムは一切変更できない。パラメータ確認やHP、MPの回復は可能。

#### 戦闘中の行動

作戦の「おまかせ」と同じ状態で、独自判断で行動する。ターンカードを見れば、多少は何をするかが判別できる。

#### ダメージ、経験値

レギュラー同様ダメージを受け、状態異常にもなるので回復を忘れずに。なお経験値を獲得すればレベルも上がる。

## ◆味方キャラクターの入れ替わり

味方キャラクターはストーリー展開に従って同行する者が入れ替わる。以下は一行に参加するタイミングをまとめたもの。はぐれるなどし

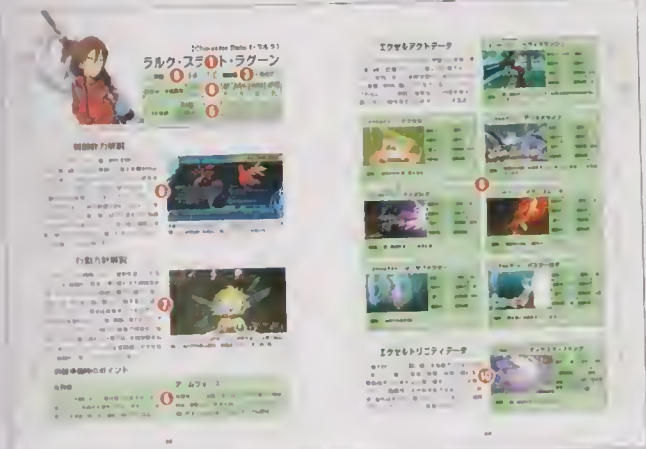
て短い時間抜ける場合は省略しているので注意。レギュラーとゲストを移り変わるキャラクターも多いので、どちら側なのかをよく確認しよう。

### ■キャラクター参加タイミング

キャラクター名	レギュラーとして参加	ゲストとして参加
ラルク	つねに参加	---
リフィア	つねに参加	---
オイゲン	Chart31以降	Chart4
セル	Chart30以降	Chart11
サージュ	Chart13 ~ 25, Chart49以降	Chart36, 47
レスリー	Chart67以降	Chart23, 36, 56
アルス	Chart3 ~ 25, 36	Chart95(イグナーツ戦)、103(イーサ神戦)
ニコル	Chart6 ~ 70	Chart4, 幾何回戦アルヴィス
アデル	---	Chart13 ~ 21, 36, 幾何回戦アルヴィス
クライド	Chart36	---
ディノス	Chart36	幾何回戦アルヴィス



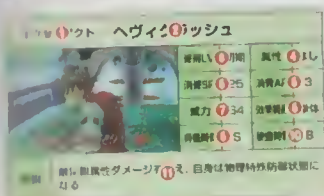
## キャラクターデータの見方



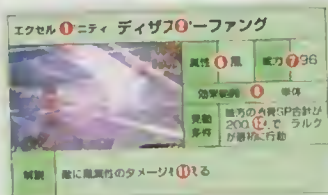
- 1 名前: キャラクターの本来の名称。一部イベントで本名が隠れる。
- 2 称号: キャラクターが装備できる武器の系統。
- 3 職業: キャラクターが装備できる防具の系統。
- 4 レベル: レベルアップ時に上昇するパラメータ。Sが最も高く、A、Eとなるにつれ上昇量は低下する。
- 5 HP: レベルアップ時に上昇する基礎及び回復AP。キャラクターが持っているレベルに達すると、APは該当する数値になる。
- 6 属性: キャラクターの属性や使用エクセルアクト、バフ・デバフなどの影響などをもとにした総合的な戦闘能力に関する解説。

- 7 行動方針解説: 戦闘能力を高めたいうえで、実戦において推奨する行動方針に関する解説。
- 8 戦闘準備のポイント: 推奨する行動方針を実行するために必要な、アムフォーム(ピース)と光石術(ジェム)のセット例。
- 9 エクセルアクトデータ: キャラクターが使用できるエクセルアクトに関するデータ。詳細は以下を参照。
- 10 エクセルトリニティデータ: キャラクターが発動できるエクセルトリニティに関するデータ。詳細は下記を参照。

## エクセルアクト・エクセルトリニティデータの見方



- 1 属性: 属性が属しているカテゴリ。
- 2 名称: 技の名前。
- 3 効果: エクセルアクトを発動できるキャラクターレベル。そのレベル以上の属性の戦闘で何らかの戦闘行動を実行すると、エクセルアクトを発動できる。
- 4 属性: 技の属性。
- 5 消費SP: エクセルアクトを使用する際に必要なSPの量。
- 6 消費AP: エクセルアクトを使用する際に必要なAPの量。
- 7 威力: 技の威力。実際のダメージ量は環境レートや属性などの影響を受ける。



- 8 効果範囲: 技の効果範囲。
- 9 持続時間: エクセルアクトが発動されるのに必要な時間。S+は最速で発動。以降S～Bとなるにつれ時間がかかる。
- 10 準備時間: エクセルアクト発動後、つぎの行動が可能になるまでに必要な時間。時間の比較量は待機時間と同等で、B～Eとなるにつれ時間がかかる。
- 11 解説: 技の効果についての解説。
- 12 発動条件: エクセルトリニティが発動する条件。ただしストーリーをChart33まで進めていなければ発動しない。



# 〈Character Data 1・ラルク〉

## ラルク・ブライト・ラグーン

武器

大剣

副装備

鎧、胸当て

パラメータ成長率

HP

ATK

DEF

MGC

RES

SPD

B+

B

B

B

B

B

AP成長

AP値

3

4

5

6

7

8

9

基礎AP

1

12

27

40

51

62

72

回復AP

13

29

43

56

67

77

88

## 戦闘能力解説

主人公のラルクは、一部の例外を除いてパーティに所属し続けるため、戦闘に出撃する機会は必然的に多い。そんなラルクのパラメータ成長率は平均的で、弱点らしい弱点がない代わりに、とくに優れた点も見受けられない。ただし、ログレスとの同調によってある程度自由にパラメータを変化させられる。戦う敵や状況に合わせて同調するログレスを変えることで、あらゆる場面で活躍が期待できるだろう。使いやすいエクセルアクトが揃っているのもうれしい。

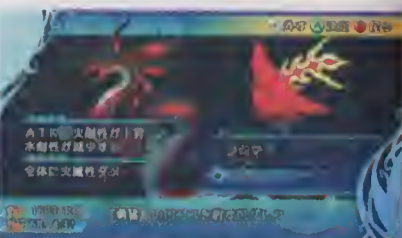
## 行動方針解説

ログレスとの同調によって役割を変えられるラルクは、戦闘中に取るべき行動もその都度変わる。ただしログレスの開放効果は気軽には使えないので、それを主軸に置いて行動することはやめたほうがいい。普段は攻撃系エクセルアクトを用いた攻撃役として行動、場面にあわせてログレスの力も生かしつつ味方の回復や補助を行なおう。なお中盤以降のボス戦では、祝福効果をもたらすイーサファクターが全滅回避に欠かせない。積極的に使っていくといいだろう。

## 戦闘準備時のポイント

### 光召術

ログレス同調によって属性耐性に弱点ができる場合は、それを補える属性のジェムをセット。水属性の光召術が使えると属性の隙がなくなる。



攻撃役にしなければウルグラ、回復役ならばルンガと同調。どんな状況にも対応できるのがラルクの強みだ。



イーサファクターはSPを70%も消費するが、攻撃の機会が多いためSP回復は容易。祝福が切れたらすぐ使い直そう。

### アームフォース

攻撃役として活躍できるようにATK増加や種族特攻、連撃などがおすすめ。イーサファクターが使いやすくなるため、SP取得アップも便利。

## エクセルアクトデータ

魔法のタワー以外にも、序盤から使用できる魔法の攻撃のダメージ底上げに使えるアクトが数種類ある。また広範囲攻撃ができるだけでなく、敵のSPDを下げるアースドライブも強力。範囲が直線なので目標を考えて敵を巻き込めるターゲットを狙おう。

### エクセルアクト アクセル

修得LV	11	属性	なし
消費SP	30	消費AP	3
威力	4	効果範囲	単体
待機時間	S	準備時間	B

自身ATKを上昇させる

### エクセルアクト ゲイボルグ

修得LV	26	属性	なし
消費SP	50	消費AP	6
威力	136	効果範囲	単体
待機時間	A	準備時間	D

敵に無属性ダメージを与える

### エクセルアクト イーサファクター

修得LV	48	属性	なし
消費SP	70	消費AP	6
威力	8	効果範囲	単体
待機時間	S	準備時間	C

目を飛場状態にする

### エクセルアクト ヘヴィクラッシュ

修得LV	初期	属性	なし
消費SP	25	消費AP	3
威力	64	効果範囲	単体
待機時間	S	準備時間	B

解説 敵に無属性ダメージを与え、自身は物理特殊防御状態になる

### エクセルアクト アースドライブ

修得LV	18	属性	土
消費SP	40	消費AP	5
威力	89	効果範囲	直線
待機時間	A	準備時間	C

解説 範囲内の敵に土属性ダメージを与え、確率でSPDを低下させる

### エクセルアクト イグニスビート

修得LV	38	属性	火
消費SP	75	消費AP	7
威力	134	効果範囲	円形
待機時間	A	準備時間	D

解説 範囲内の敵に火属性ダメージを与える

### エクセルアクト バスターロー

修得LV	58	属性	光
消費SP	100	消費AP	9
威力	184	効果範囲	全体
待機時間	B	準備時間	E

解説 敵全体に光属性ダメージを与える

## エクセルトリニティデータ

威力が1かつヒット数に優れる攻撃で、ラルクの切替条件として唯一の風属性攻撃。非常に頼れるが、切替条件から考えると使い勝手がいいとは言えない。風属性の光召術を使えるようにしておくと、操作はそちらで戦うこと。ここぞという場面ではバスターファングを狙っていこう。

### エクセルトリニティ ディザスターファング

修得LV	96	属性	風	威力	96
効果範囲	単体				
発動条件	味方の消費SP合計が200以上で、ラルクが最初に行動				

解説 敵に風属性のダメージを与える





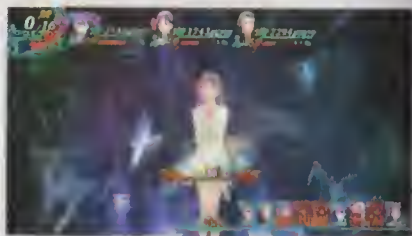
## 〈Character Data 2・リフィア〉

## リフィア

武器		杖		肩装備		法衣		
パラメータ成長率		HP E	ATK D+	DEF D+	MGC A+	RES S	SPD B	
AP成長	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	1	14	29	42	54	65	75
	回復AP	12	27	41	53	65	76	87

## 戦闘能力解説

回復系エクセルアクトを3つも使うことができるリフィアは、味方を癒す回復担当として頼りになる。高い成長率のMGCに支えられたその回復効果は、強敵との戦いでは必需品。防御能力を高めるフローラルコートを用いれば万全だ。またMGCが高いため攻撃光召術の威力も大きい。高レベルのジェムを優先してセットし、敵の群れをなぎ払わせよう。その反面、HPは伸び悩むためストーリー終盤では苦戦する恐れがある。装備はDEFが上がるものを優先して与えたい。



光召攻撃扱いのためダメージに替わる輝散。序盤から使えるうえ、確率でスタン状態にもできるため非常に便利。

## 行動方針解説

常時エクセルアクトを使った回復ができるように、SPを25%以上は残すように心がけること。そのうえで攻撃光召術を適度に使っていこう。“たたかう”は弱い敵相手か、SP回復目的に利用するといい。また回復役が倒れてはもとも子もないので、防御には十分注意を払うこと。なおリフィアは回復や補助が得意なぶん、攻撃系エクセルアクトは3つしか使えない。少ないAPでエクセルトリニティの発動条件を満たそうとすると、技の選択肢が限られてくるので注意したい。



防御系のアームフォースで守りを固める。HPとDEFの低いを少しでも補おう。攻撃は光召術だけでも十分通用する。

## 戦闘準備時のポイント

## 光召術

できるだけ高レベルのジェムをセットすれば、MGCの高さを存分に活かせる。ジェムが少なければ、水属性以外のものから優先してセット。

## アームフォース

防御系を最優先。オートガード、不死アイテム回復などをセットして、生き延びられる確率を少しでも高めよう。SP取得アップもあると便利。

## エクセルアクトデータ

このアクトは半円すべて違うので、状況に合った使い方をしよう。フローラルコートはボス戦に効果的だが、対象をリフィア自身しか選べない。自動で駆使して味方全員に効果が及ぶように使う。W撃系ではスタン効果のある輝歌を使う。敵が少ないときはこれで十分。

エクセルアクト 輝歌		修得LV	14	属性	光
	消費SP	35	消費AP	4	
	威力	64	効果範囲	単体	
	待機時間	A	硬直時間	C	
解説 無属性ダメージを与え、確率でスタン状態にする					

エクセルアクト アクアスパイラル		修得LV	29	属性	水
	消費SP	50	消費AP	5	
	威力	70	効果範囲	円形	
	待機時間	A	硬直時間	D	
解説 敵の体力敵に水属性ダメージを与える					

エクセルアクト マジカルリフィア		修得LV	49	属性	なし
	消費SP	75	消費AP	7	
	威力	240	効果範囲	単体	
	待機時間	A	硬直時間	D	
解説 無属性ダメージを与え、確率でDEFを低下させる					

## エクセルトリニティデータ

威力が非常に高いマジカルリフィアからエクセルトリニティを発動させようとする、リフィアが自動で夜回しになって煌歌が出にくい。結果、リフィア自身は輝歌を使う機会が多くなる。W撃系とどちらも光属性攻撃となる。敵が火属性に弱い場合は注意しよう。

エクセルアクト オラクルヒール		修得LV	初期	属性	なし
	消費SP	25	消費AP	3	
	威力	40	効果範囲	円形	
	待機時間	S	硬直時間	B	
解説 味方のHPを小回復させる。自身には使えない					

エクセルアクト フローラルコート		修得LV	20	属性	なし
	消費SP	45	消費AP	5	
	威力	4	効果範囲	円形	
	待機時間	S	硬直時間	C	
解説 自身を中心とした範囲内にいる味方のDEFとRESを上昇させる					

エクセルアクト リザレクトレイ		修得LV	39	属性	なし
	消費SP	60	消費AP	6	
	威力	60	効果範囲	円形	
	待機時間	A	硬直時間	E	
解説 自身を中心とした範囲内にいる味方のHPを中回復させる					

エクセルアクト 煌歌		修得LV	59	属性	なし
	消費SP	100	消費AP	8	
	威力	100	効果範囲	全体	
	待機時間	A	硬直時間	E	
解説 味方全体のHPを完全回復させ、同時にDEFとRESを上昇させる					

エクセルトリニティ 煌歌		属性	光	威力	96
	効果範囲	単体			
	発動条件	味方の消費SP合計が200以上で、リフィアが最初に行動			
	解説	敵に光属性ダメージを与える			



## 〈Character Data 3・オイゲン〉 ラストナ・オイゲン

武器		長剣		胸装具		鎧			
パラメータ成長率		HP A+	ATK A	DEF S	MGC C	RES D+	SPD E+		
AP成長		AP値	3	4	5	6	7	8	9
		基礎AP	1	11	26	38	49	60	70
		回復AP	14	31	45	57	68	82	90

### 戦闘能力解説

HPとDEFの成長率が高いうえ、物理攻撃を妨げるエクセルアクトがふたつも存在。さらに終盤で入手できる専用武器にはオートガード+が宿っている。徹底的に物理攻撃対策が整ったオイゲンを出撃させておけば、全滅の可能性は極めて低くなる。強敵との戦闘で不安を感じたら、彼に任せておけば安心だ。攻撃面でも、高いATKに支えられた物理攻撃を得意とする。ただし広範囲攻撃が少ないため敵が多いと手こずる恐れも。低いSPDには、余裕があれば気を配ろう。



1回とはいえあらゆる攻撃をシャットアウトできるのは大きい。警戒ボイスに合わせて使えば確実に全滅を回避できる。

### 行動方針解説

MGCが伸び悩むので光召術には頼らず、普段は“たたかう”をメインに敵を攻撃。高いATKを頼りに1体ずつ撃破しよう。また攻撃系エクセルアクトはすべて複合属性なので、敵の属性耐性に引っかかりやすいが、そのぶんダメージが安定する。各攻撃方法で与えられるダメージ量を把握しておき、最低限の攻撃で敵を倒せるように考えて戦わせよう。なお低いSPDを補うよりも、行動が遅れることを前提に考えて味方をカバーさせるよう立ち回らせるほうが活躍してくれる。



多少SPDを上げたところでだいて速くなるわけではない。むしろ攻撃や防御能力を引き上げたほうが動いてくれる。

### 戦闘準備時のポイント

#### 光召術

戦闘不能回復は可能だがHP回復ができないので、水か光属性の術をセット。それ以外は余っているジェムをケージに収めておく程度でいい。

#### アームフォース

攻撃系や防御系ピースで攻防面を強化。属性付加や特攻効果を持つもの、オートガードや回復力アップなどのピースは優先してセットしよう。



## エクセルアクトデータ

敵の力に頼る碧壁や絶無は、敵の強力な攻撃を受けると非常に便利。つねにある程度のSPを消費し、警戒ボイスが聴こえたら使おう。また、スタン効果のある雷鳴と、オイゲン唯の雷鳴攻撃である氷牙が便利。敵の状態や能力に応じてこれらを使いわけていこう。

### エクセルアクト 碧壁

取得LV	19	属性	なし
消費SP	35	消費AP	4
威力	50	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B

解説 敵を物理特防状態にする

### エクセルアクト 雷鳴

取得LV	初期	属性	雷
消費SP	25	消費AP	3
威力	64	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B

解説 敵に雷属性ダメージを与え、特殊防衛状態を破壊する

### エクセルアクト 雷鳴

取得LV	20	属性	雷
消費SP	50	消費AP	4
威力	80	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	C

解説 敵に雷属性ダメージを与え、確率でスタン状態にする

### エクセルアクト 光芒

取得LV	32	属性	なし
消費SP	65	消費AP	5
威力	75	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	D

解説 敵の行動不能状態を回復させる。自身には使えない

### エクセルアクト 氷牙

取得LV	41	属性	氷
消費SP	75	消費AP	7
威力	136	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	D

解説 範囲内の敵に氷属性ダメージを与え、確率でMGCを低下させる

### エクセルアクト 絶無

取得LV	47	属性	なし
消費SP	80	消費AP	5
威力		効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	C

解説 敵を完全無効状態にし、一度だけあらゆるダメージを

### エクセルアクト 光華

取得LV	55	属性	光
消費SP	100	消費AP	8
威力	192	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	D

解説 敵に光属性ダメージを与える

## エクセルトリニティデータ

10秒間、初期から使えるエクセルアクトの組み合わせ。間を弱点とする敵に対して発動させると、ダメージを与えられる。そうして、警戒ボイスを聴いて、スタン効果の発動を期待する。エクセルトリニティにつなぐようにすると、攻撃をキャンセルしつつ攻撃できる。

### エクセルトリニティ 斬影

属性	闇	威力	96
効果範囲	単体		
発動条件	味方の消費SP合計が200以上で、オイゲンが最初に行動		

解説 敵に闇属性ダメージを与える



〈Character Data 4・セシル〉

## セシル・ガルシア

武器		離手		調装備			胴衣		
パラメータ成長率				HP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
				A	S	D	A	C+	C+
AP成長		AP値	3	4	5	6	7	8	9
		基礎AP	1	13	29	41	53	64	74
		回復AP	12	28	42	54	66	77	87

### 戦闘能力解説

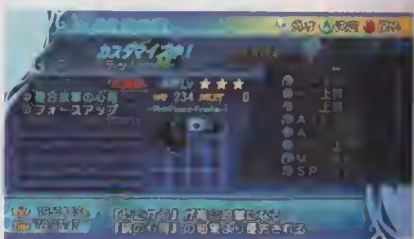
攻撃能力全般の効果を支えるATKとMGCの成長率に優れ、攻撃面では申し分ない。しかも装備する離手は、そのほとんどに複合攻撃の心得がネイティブピースとしてついているため、安定したダメージを敵に与えられる。ただし充実した攻撃能力とは正反対に、防御は隙だらけ。HPはそこそこ増えるが、油断しているとあっさり戦闘不能になる恐れがある。攻めと守りのタイミングを見極めて行動させないと、せっかくの長所もムダになってしまうので注意しよう。



バーニング神剣を使うと攻撃と防御の差がより際立ってしまふ。反撃される心配がない場合以外は、使い道が難しい。

### 行動方針解説

高いATKとMGCを活かすためにも、最優先なのは攻撃役。物理攻撃と光召攻撃を、敵の弱点にあわせて使いわけ、ダメージを与えていこう。防御と回復の弱さをカバーするのは味方に任せ、セシル自身は敵を倒すのに専念させたほうが、結果的には効率よく敵を撃破することにつながる。ただし警戒ボイスが聞こえたら迷わず防御するように。守りの弱さは防具や防御系ピースで補うのが確実だが、ネイティブピースがひとつ多い点を忘れないように組み合わせを考えよう。



複合攻撃の心得のおかげで、ネイティブピースがふたつ入った武器がほとんど。ピースの配置には十分注意すること。

### 戦闘準備時のポイント

#### 光召術

単体攻撃用に火属性、広範囲攻撃用に風属性のジェムを優先してセット。残る水と土属性ジェムは、余っているものをセットさせていこう。

#### アームフォース

オートガードや回復アップで防御面を強化しつつ、攻撃系ピースで長所を伸ばす。パラメータを上げるならMGC上昇を優先するといい。

## エクセルアクトデータ

エクセルアクトが充実しているので、積極的に覚えて使いわけよう。能力上昇目的で使うのは1枚式をメインに使うこと。デメリッというバーニング神剣は、よほど安全と思えるエクセルアクトではないほうが無難。アストラル神剣は、力ボス戦でとくに役に立つ。

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

### エクセルアクト バースト攻式

	修得LV	初期	属性	なし
	消費SP	35	消費AP	3
	威力	4	効果範囲	単体
	待機時間	S	硬直時間	B
	自身にATKとSPDを上昇させる			

### エクセルアクト バースト閃槍

	修得LV	20	属性	なし
	消費SP	40	消費AP	5
	威力	85	効果範囲	円形
	待機時間	A	硬直時間	D
	解説 範囲内の敵に無属性ダメージを与える			

### エクセルアクト アストラル晶壁

	修得LV	28	属性	なし
	消費SP	50	消費AP	6
	威力	4	効果範囲	円形
	待機時間	S	硬直時間	C
	自身を中心とした範囲内にいる味方の属性耐性を上昇させる			

### エクセルアクト ライジング烈襲撃

	修得LV	35	属性	雷
	消費SP	60	消費AP	6
	威力	164	効果範囲	単体
	待機時間	A	硬直時間	D
	解説 敵に雷属性ダメージを与え、確率で麻痺状態にする			

### エクセルアクト バーニング神剣

	修得LV	44	属性	火
	消費SP	70	消費AP	7
	威力	96	効果範囲	単体
	待機時間	A	硬直時間	D
	解説 自身のATKとMGCを上昇させ、DEFとRESを低下させる			

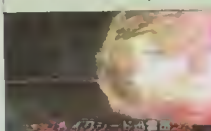
### エクセルアクト ダブル閃光破

	修得LV	54	属性	なし
	消費SP	100	消費AP	8
	威力	153	効果範囲	円形
	待機時間	B	硬直時間	E
	解説 範囲内の敵に光属性と雷属性ダメージを同時に与える			

## エクセルトリニティデータ

敵の弱点をつくのが目的ならば、エクセルアクはダブル閃光破にすべきだが、そうするとイクセルトリニティの出番はまずない。威力は高いので、敵の弱点にせず使うか、火と土属性に耐性のない敵に対して、同じ雷属性のライジング烈襲撃と合わせて使うといいだろう。

### エクセルトリニティ イクシード迅雷砲

	属性	雷	威力	96
	効果範囲	単体		
	発動条件	味方の消費SP合計が200以上で、セシルが最初に行動		
	解説			
	敵に雷属性ダメージを与える			





〈Character Data 5・サージユ〉

## サージユ・レオンハルト

武器	短剣	胸装備			脚衣、法△			
パラメータ成長率	HP D	ATK C	DEF C	MGC S	RES B+	SPD A		
AP成長	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	1	11	25	37	48	59	69
	回復AP	14	31	45	58	69	80	90

## 戦闘能力解説

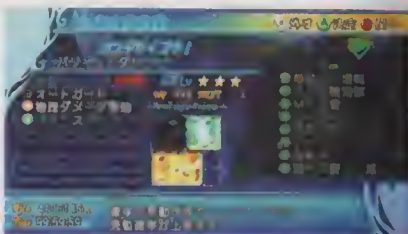
光召術師を自称するだけあって、MGCとRESの成長率が高く光召術関係は安心して任せられる。SPDも伸びるので、回復光召術を使わせれば味方がやられるまえに癒すことも可能だ。加えて属性攻撃可能なエクセルアクトは、すべて反発する属性の属性耐性を低下させる効果がある。攻撃光召術といっしょに使えば大ダメージを与えられるだろう。その反面、物理攻撃関連にやや不安はあるが、これもエクセルアクトでカバー可能。防御面さえしっかり整えれば大活躍できる。



プレイバヒロウで攻撃能力を強化。サージユ自身の攻撃力はもちろん、味方のパワーアップ用としても便利。

## 行動方針解説

敵の属性耐性をつかんだら、目的に合わせて適したエクセルアクトを使う。耐性をなくしたり、弱点をさらに弱めたりと、同行しているほかの味方が得意な属性攻撃にあわせて使いわけたい。サージユ自身すべてに対応できるように、攻撃光召術のバリエーションは増やしておこう。弱点である物理攻撃面の打たれ弱さを克服するには、防御用ピースや防具の吟味が必要。DEFがより多く上昇する防具や、物理無効化を発揮できるピースがあるならば優先して与えよう。



無効化の確率発動に不安があるならば同時にフォースアブをセット、もしくはウォールなどの光召術を使おう。

## 戦闘準備時のポイント

## 光召術

低下させた敵の属性耐性をついた攻撃をするためにも、全属性の光召術が使えるようにジェムをセット。同時に回復面の弱さも補える。

## アームフォース

弱点の物理攻撃対策を重点的に行なう。オートガードやクリティカル防止のピースがあるならば優先してセット。攻撃系では属性付加も有効。

## エクセルアクトデータ

エクセルアクト以外の攻撃はすべて基本属性の1.5倍の威力があり、属性性の低下効果がある。攻撃の威力を1.5倍に上げるように利用しよう。また、比較的顺序盤から使える状態異常回復剤は、エクセルアクトには使えない。装身具やピースでサージを回復させ、状態異常を防止しておこう。

### エクセルアクト 俺様の愛



修得LV	初期	属性	なし
消費SP	30	消費AP	3
威力		効果範囲	単体
待機時間	5	硬直時間	B

解説 相手の行動状態異常を回復させる。自身には使えない

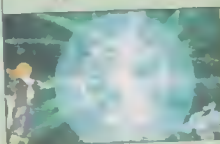
### エクセルアクト フレイムスロー



修得LV	初期	属性	火
消費SP	25	消費AP	3
威力	64	効果範囲	単体
待機時間	5	硬直時間	B

解説 敵に火属性ダメージを与え、水属性耐性を低下させる

### エクセルアクト アサルトバッシュ



修得LV	17	属性	なし
消費SP	40	消費AP	5
威力	96	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	D

解説 範囲内の敵に無属性ダメージを与える

### エクセルアクト アクアブレイド



修得LV	34	属性	水
消費SP	50	消費AP	4
威力	136	効果範囲	単体
待機時間	5	硬直時間	B

解説 敵に水属性ダメージを与え、火属性耐性を低下させる

### エクセルアクト クラッシュアース



修得LV	42	属性	土
消費SP	75	消費AP	7
威力	100	効果範囲	円形
待機時間	5	硬直時間	B

解説 範囲内の敵に土属性ダメージを与え、風属性耐性を低下させる

### エクセルアクト ブレイブハイト



修得LV	50	属性	なし
消費SP	60	消費AP	5
威力	4	効果範囲	円形
待機時間	5	硬直時間	B

解説 自分を中心とした範囲内にいる味方のATKとMGCを上昇させる

### エクセルアクト トルネードギア



修得LV	57	属性	風
消費SP	100	消費AP	9
威力	96	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	D

解説 敵全体に風属性ダメージを与え、土属性耐性を低下させる

## エクセルトリニティデータ

エクセルトリニティのバリエーションが豊富で、リブは、エクセルトリニティも発動させられる。ほかの味方のSPが許すならば、サージをトリニティのフレイムスローを使いミリオンリグレットで回復させよう。水属性耐性が下げられれば、氷属性であるミリオンリグレットの効果上がる。

### エクセルトリニティ ミリオンリグレット



属性	氷	威力	96
効果範囲		単体	
発動条件	味方の消費SP合計が200以上で、サージが最初に行動		

解説 敵に氷属性ダメージを与える



〈Character Data 6・レスリー〉

## レスリー・フラハティ

武器	銃	胴装備			胸当て、胴立			
パラメータ成長率	HP C	ATK B	DEF B+	MGC C+	RES B+	SPD S		
AP成長	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	7	19	32	45	58	71	84
	回復AP	7	19	32	45	58	71	84

### 戦闘能力解説

銃を扱うレスリーの攻撃は、ほとんどの武器についている銃の心得の効果により、貫通攻撃性能を持つ。ATKはさほど高くはならないものの、敵のDEF影響を受けにくいので与えるダメージは多め。防御自慢のモンスターが相手のときは積極的に出撃、攻撃させよう。HPはやや伸び悩むものの防御能力は高く、SPDはトップクラスで味方のサポート役に向く。銃でけん制しつつ回復光召術やヒールバレットで味方を援護、守りの固い強力な相手には攻撃役に回らせるといい。



クレセントエッジはダメージはともかく敵の状態変化を解除する効果が非常に強力。中盤以降のボス戦では彼女が重

### 行動方針解説

銃による攻撃は射程が非常に長く、協力攻撃が発生しやすい。安全のためにもレスリーは敵から離れた位置で待機、銃攻撃や光召術で味方の戦いを援護させよう。その場合は攻撃終了後敵に近づくエクセルアクト・ソニックレイジの使用を抑えるように。光召術を使う機会が増えるので、伸び悩むMGCを能力値系ピースで補強しておくと一緒に頼れる存在になる。チャンスがあったらホワイトグローブで味方を神速状態にして、強力な攻撃の連発で勝負を決める手も。



味方から離れていると、広範囲の回復から外れてしまう場合が多い。光召術やピースで自己回復の手段を用意しよう

### 戦闘準備時のポイント

#### 光召術

レベルは低くてもいいから、全属性の光召術を使うようにしておくとう援護がしやすい。最低でも自己回復用に水属性だけは使えるように。

#### アームフォース

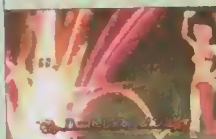
援護用にSPの消費が激しくなりがちなので、SP取得アップをセットしておくといい。同時に援護攻撃用のため攻撃系ピースも用意しよう。



## エクセルアクトデータ

敵の攻撃を撃てきるハートレスカノンも便利だが、消費するものはクレセントエッジ。敵の回復を中断する効果があり、再生や神速など回復効果のある状態変化を打ち消せる。終盤の敵はHPが10000以上につき1万以上のHPを回復する能力があるが、レスリーがいれば安心だ。

### エクセルアクト ハートレスカノン



修得LV	初期	属性	なし
消費SP	25	消費AP	3
威力	64	効果範囲	単体
待機時間	S+	硬直時間	C

**解説** 敵に無属性の貫通攻撃ダメージを与える。最速で実行される

### エクセルアクト ヒールバレット



修得LV	初期	属性	なし
消費SP	35	消費AP	3
威力	50	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B

**解説** 敵のHPを小回復させる。自身には使えない

### エクセルアクト クレセントエッジ



修得LV	初期	属性	なし
消費SP	40	消費AP	4
威力	71	効果範囲	直線
待機時間	A	硬直時間	C

**解説** 範囲内の敵に無属性ダメージを与え、状態変化を解除する

### エクセルアクト ソニックレイジ



修得LV	初期	属性	雷
消費SP	55	消費AP	5
威力	82	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	C

**解説** 敵に無属性ダメージを与え、トドメの一撃で雷属性ダメージを与える

### エクセルアクト フォトンライン



修得LV	45	属性	光
消費SP	70	消費AP	5
威力	94	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	D

**解説** 範囲内の敵に光属性の貫通攻撃ダメージを与える

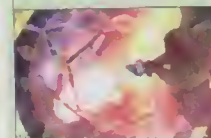
### エクセルアクト ホワイトグロース



修得LV	51	属性	なし
消費SP	75	消費AP	6
威力	3	効果範囲	円形
待機時間	S	硬直時間	B

**解説** 範囲内の味方を神速状態にする

### エクセルアクト プラスティビット



修得LV	56	属性	なし
消費SP	100	消費AP	8
威力	168	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	E

**解説** 範囲内の敵に無属性の貫通攻撃ダメージを与える

## エクセルトリニティデータ

敵の攻撃を撃てきるハートレスカノンが使えるおかげで、トリニティの発動はかなり楽に行なえる。属性に弱い敵にはほとんど使おう。もちろん、威力がアップしていたら、クレセントエッジで解除後の発動を狙う。ほかの味方がトリニティと順番調整を忘れずに。

### エクセルトリニティ クリムゾンシュート



属性	火	威力	96
効果範囲	単体	発動条件	味方の消費SP合計が200以上で、レスリーが最初に行動

**解説** 敵に火属性ダメージを与える



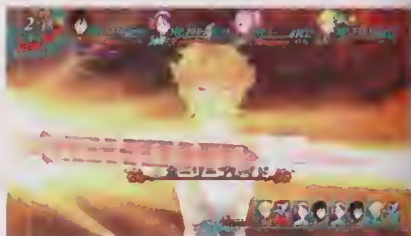
〈Character Data 7・アルス〉

## アルフォンス・ゼナ・メリディア

武器	長剣		防装備		鎧、胸当て			
パラメータ成長率	HP B	ATK A	DEF B+	MGC B+	RES B+	SPD A		
AP成長	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	1	11	26	38	49	60	70
	回復AP	12	28	42	54	66	77	87


## 戦闘能力解説


ストーリー序盤まではレギュラーとして、以降も時折ゲストとして参戦するアルス。パラメータ成長率はトップクラスで、これといった弱点がない優秀なキャラクターだ。攻撃から支援まで、さまざまな役割を任せられるが、それでもエクセルアクトの関係上物理攻撃向きではある。武器には攻撃系ピースをセットして強化してやろう。ゲストとして参加した場合も、とくに心配する必要はない。こまめにダメージを回復してやれば、存分に活躍してくれるはずだ。

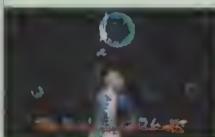



ホーリーブレイドは非常に強力な攻撃だが、修得するころにはレギュラーから外れている。使ってくれるのを待とう。

## エクセルアクトデータ

エクセルアクト	グランドレイジ																
	<table><tr><td>修得LV</td><td>初期</td><td>属性</td><td>なし</td></tr><tr><td>消費SP</td><td>25</td><td>消費AP</td><td>3</td></tr><tr><td>威力</td><td>76</td><td>効果範囲</td><td>単体</td></tr><tr><td>待機時間</td><td>A</td><td>硬直時間</td><td>B</td></tr></table>	修得LV	初期	属性	なし	消費SP	25	消費AP	3	威力	76	効果範囲	単体	待機時間	A	硬直時間	B
修得LV	初期	属性	なし														
消費SP	25	消費AP	3														
威力	76	効果範囲	単体														
待機時間	A	硬直時間	B														
解説	敵に無属性ダメージを与える																

エクセルアクト	マルチスフィア			
	修得LV	13	属性	なし
	消費SP	40	消費AP	4
	威力	4	効果範囲	単体
	待機時間	S	硬直時間	B
解説	自身のATKとDEFを上昇させる			

エクセルアクト	セルリアンスラム																
	<table><tr><td>修得LV</td><td>25</td><td>属性</td><td>なし</td></tr><tr><td>消費SP</td><td>60</td><td>消費AP</td><td>5</td></tr><tr><td>威力</td><td>110</td><td>効果範囲</td><td>単体</td></tr><tr><td>待機時間</td><td>A</td><td>硬直時間</td><td>D</td></tr></table>	修得LV	25	属性	なし	消費SP	60	消費AP	5	威力	110	効果範囲	単体	待機時間	A	硬直時間	D
修得LV	25	属性	なし														
消費SP	60	消費AP	5														
威力	110	効果範囲	単体														
待機時間	A	硬直時間	D														
解説	敵に無属性ダメージを与え、DEFとRESを低下させる																

エクセルアクト		ホーリーブレイド			
	修得LV	56	属性	光	
	消費SP	80	消費AP	6	
	威力	131	効果範囲	扇形	
	待機時間	A	硬直時間	D	
解説	範囲内の敵に光属性ダメージを与える				



## 〈Character Data 8・ニコル〉 ニコル・ベネックス

武器	銃	副装備	胸当て、胸衣
パラメータ成長率	HP C+	ATK B+	DEF B
	MGC C	RES C	SPD A
AP成長	AP値	3	4
	基礎AP	6	18
	回復AP	6	18
		31	44
		57	70
		70	84
		70	84
		70	84

### 戦闘能力解説

レズリー中盤までは貴重な銃使いであるニコル。やはり攻撃が貫通攻撃になるため、DEFを削ぐ敵との戦闘で活躍が期待できる。ただし、HPが低いという弱点がある。レズリーよりもややパラメータ成長率が低く、とくに光召術関係の弱さが目立つ。ニコルは銃を使った援護攻撃主体で戦わせて、レズリーは補助程度に扱わせておけば十分だ。攻撃力が高いので狙われたときのため、RESを上げる。レズリーのSPを重点的にセットすると安心。オンステージ使用のためSPも残しておこう。



自己回復しかできないとはいえ、SP40%で完全回復できるのは便利。さすがは生還率トップクラスの男だけはある。

### エクセルアクトデータ

#### エクセルアクト ハートレスカノン

難得LV	初期	属性	なし
消費SP	25	消費AP	3
威力	64	効果範囲	単体
待機時間	S+	硬直時間	C

敵に無属性の貫通攻撃ダメージを与える。最速で実行される

#### エクセルアクト オンステージ

難得LV	17	属性	なし
消費SP	40	消費AP	4
威力	100	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	C

解説 自身のHPを完全回復させる

#### エクセルアクト ニコルキャノン

難得LV	25	属性	火
消費SP	60	消費AP	5
威力	86	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	D

解説 範囲内の敵に火属性の貫通攻撃ダメージを与える

#### エクセルアクト トリックスター

難得LV	33	属性	なし
消費SP	80	消費AP	6
威力	180	効果範囲	直線
待機時間	A	硬直時間	D

解説 範囲内の敵に無属性の貫通攻撃ダメージを与える

システム

マップ

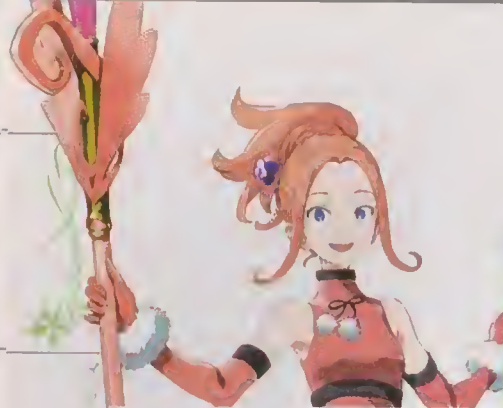
攻略

サブイベント

データ

世界観





## 〈Character Data 9・アデル〉 アデル・ネヴァンリンナ

武器		杖		胸装備			法衣		
パラメータ成長率				HP	ATK	DEF	MGC	RES	SIT
				E+	C	C	S	A+	C
AP成長		AP値	3	4	5	6	7	8	9
		基礎AP	1	14	30	43	55	66	71
		回復AP	11	26	39	52	64	75	80

### 戦闘能力解説

アデルはレギュラーとして同行することはなく、つねにゲスト参加となる。戦闘能力は装備品からパラメータ成長率に至るまで、同じディーバであるリフィアとよく似ている。そのためやはり物理攻撃に弱く、しかもゲストなので行動指示ができない。アデルがダメージを受けたら、些細なものでも無視せず回復し、つねに全快状態を保つように心がけよう。ディーバに覚醒すれば強力な攻撃も使ってくれるが、弱点は変わらないので気を抜かず援護すること。



幾何回廊アルヴィスでは、光召術が非常に頼れる。MPを回復してやり、その戦闘能力を生かそう。

### エクセルアクトデータ

エクセルアクト	コンセントレート
	修得LV 16 属性 なし
	消費SP 50 消費AP 5
	威力 4 効果範囲 円形
	待機時間 S 硬直時間 C
解説	自身を中心とした範囲内の味方の全パラメータを上昇させる

エクセルアクト	エナジーブラスト
	修得LV 初期 属性 なし
	消費SP 35 消費AP 3
	威力 48 効果範囲 単体
	待機時間 S 硬直時間 B
解説	敵に無属性ダメージを与え、自身は物理特殊防御状態になる

エクセルアクト	フリージングレイ
	修得LV 初期 属性 氷
	消費SP 70 消費AP 6
	威力 114 効果範囲 円形
	待機時間 A 硬直時間 D
解説	範囲内の敵に氷属性ダメージを与え、確率で定止め状態にする(ディーバ時のみ)

エクセルアクト	墮歌
	修得LV 60 属性 なし
	消費SP 100 消費AP 9
	威力 192 効果範囲 全体
	待機時間 B 硬直時間 F
解説	敵全体に無属性ダメージを与え、全パラメータを低下させる(ディーバ時のみ)

# クライド

武器	戦斧	胸装備	鎧
パラメータ成長率	HP S	ATK A+	DEF A+
	MGC D	RES D+	SPD E+
AP成長	AP値	3	4
	基礎AP	1	12
	回復AP	14	30
		5	26
		6	39
		7	50
		8	61
		9	71
			89

## 戦闘能力解説

全キャラクターの中で、最も育成期間が短い。しかしそれが残念に思われる。優れた戦闘能力を持っている。パラメータ成長率はイゲンとよく似ているが、より多くの範囲攻撃を使えるため、敵の群れと出くわすときに有利になる。打たれ強くもあるので、回復が不要な場合もなくともいいのうれしい。クライドが参加しているときは、ほかのキャラクターの回復に回して彼の活躍をサポートするよう心がけるといいだろう。



ハイアクセルで戦闘能力がより強化される。攻撃系のエクセルアクトとセットで使うと、ザコ敵程度なら一掃できる。

## エクセルアクトデータ

2種類の攻撃はどちらも付加効果が便利。弱った敵が残っていたら、トドメを刺して回ろう。

エクセルアクト	ハイアクセル
	修得LV 初期 属性 なし
	消費SP 25 消費AP 3
	威力 6 効果範囲 単体
	持続時間 S 硬直時間 B
解説	自身のATKとDEFを上昇させ、物理特殊防御状態になる

エクセルアクト	ソニックブレイド
	修得LV 初期 属性 風
	消費SP 50 消費AP 4
	威力 64 効果範囲 扇形
	持続時間 S 硬直時間 B
解説	範囲内の敵に風属性ダメージを与え、確率でSPDを低下させる

エクセルアクト	ヴォルトホーン
	修得LV 初期 属性 雷
	消費SP 70 消費AP 6
	威力 100 効果範囲 直線
	持続時間 B 硬直時間 E
解説	範囲内の敵に雷属性ダメージを与え、確率で麻痺状態にする



## 〈Character Data 11・ディノス〉 ディノス・ガルシア

武器	グローブ		防装備			脚衣			
パラメータ成長率		HP D+	ATK B+	DEF C+	MGC A	RES B+	SPD B+		
AP成長		AP値	3	4	5	6	7	8	9
		基礎AP	1	13	28	41	52	63	74
		回復AP	13	29	42	55	66	77	88

### 戦闘能力解説

同じ徒手空拳を使うセシルと比較すると、物理攻撃関係が弱いぶん光召攻撃関係が優れている、という特徴がある。トータルの攻撃力はあまり変わらないが、HPが低いぶん打たれ弱い。回復には十分な注意を払っておこう。エクセルアクトも一部セシルと似ているが、光と闇属性の同時攻撃である翼光・双穿は、セシルのダブル闇光破と比べて威力は落ちるが連発できるという利点がある。手数の方を活かすためにも、可能ならばパラメータを上げてやろう。



敵として戦った場合と違って敵の召喚は行なわなし。何れに攻撃光召術で勝負する戦闘スタイルになっている。

### エクセルアクトデータ

エクセルアクト 連撃・三哭	
	獲得LV 初期 属性 なし
	消費SP 25 消費AP 3
	威力 64 効果範囲 単体
	待機時間 S 回避時間 B
解説	敵に無属性ダメージを与える

エクセルアクト 翼光・双穿	
	獲得LV 2 属性 なし
	消費SP 50 消費AP 10
	威力 96 効果範囲 単体
	待機時間 B 回避時間 F
解説	範囲内の敵に光属性と闇属性ダメージを同時に与え、確率で混乱と猛毒状態にする

エクセルアクト 告死の闇	
	獲得LV 60 属性 闇
	消費SP 100 消費AP B
	威力 174 効果範囲 円形
	待機時間 B 回避時間 E
解説	自身を中心とした範囲内の敵に闇属性ダメージを与える





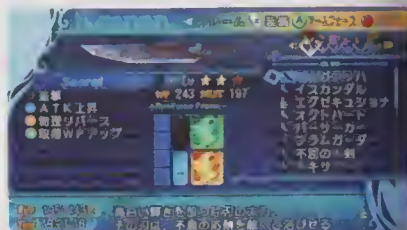
# 実戦知識解説

Battle Techniques

実戦において役に立つ知識やテクニックについて、ゲームシステムを踏まえたうえで解説する。強敵を打ち破り難局を突破するための手がかりに利用してほしい。

## 突然のボス戦への心構え

冒険を続けていると、突然ボスやボスクラスの強敵と戦う状況が発生する。普段からいつ激戦に巻き込まれてもいいように、心構えと戦闘準備を整えておくこと。とはいえ武器成長に適した装備と強敵相手の装備とでは、必要な準備に大きな違いがある。探索のついでに武器育成、などと考えていると強敵が現われたときに対処できない。多少面倒であっても、武器の育成は安全が確認できる場所で行なうのが確実だ。



成戦途中の武器を装備しては、強力なピースも至の片、  
弱れ。育成と探索はすっぱりと切りわけてしまおう。

## アームフォースの相乗効果

武器に宿るアームフォースは、どれも強力な効果を秘めている。このピースはセットしただけでも便利に使えるが、ピースによっては他のピースと同時にセットすることで効果がより強く発

揮されるものがある。こうしたピースによる相乗効果を利用すれば、より多くの戦況に対応できるようになるだろう。以下の例を参考にして、さまざまな組み合わせを試してほしい。

### 効果的なアームフォースの組み合わせ例

#### MAXダメージ+&再生付加

再生状態になるため多少のダメージならターン開始時に全快。これによりHP最大時にダメージが増える、MAXダメージの効果が出やすくなる。

#### 瀕死アイテム回復&回復量アップ

瀕死時に使うアイテムはヒールリキッドなので、回復量はやや心もとない。回復量アップを同時にセットして、少しでも回復量を増やそう。

#### SP取得アップ&SP譲渡

多めにもらえるSPを、セットしたキャラクターだけで使うのはもったいない。SP譲渡で味方にも回し、全員でSP増加の恩恵にあずかろう。

#### オートガード&ガード性能アップ

ガード性能アップの効果は、防御行動すべてに適用される。オートガードと組み合わせれば、普段より効果が表われる可能性が増える。

#### 瀕死ダメージ+&ピンチガード

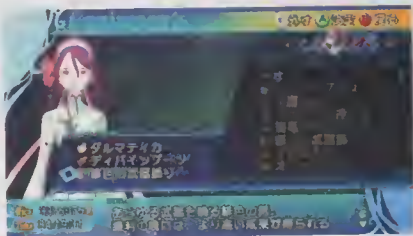
瀕死ダメージ+の効果は確実に出て強力だが、状況が状況だけに長くはもたない。ピンチガードをセットすれば倒れる不安は多少解消される。

#### SP状態異常回復&状態譲渡

あまり向かない組み合わせ例。状態譲渡は、危険な状態異常を敵に移せるが、毎回復している意味がない。理由がなければやめておこう。

## アームフォースと装身具の重複効果

装身具の中には、特定のアームフォースと重複する効果を持つものがある。例えば、アームフォースをセットした武器と重複する場合、効果は打ち消されずそのまま重複する。うまく利用すれば、悩んでいるキャラクターを短期間でレベルアップさせたり、武器を素早く成長させることも可能。必要に応じて以下のような組み合わせを試してみるといいだろう。



特殊な効果を秘めた装身具はなかなか手に入らない。レアモンスター討伐やサブイベントには積極的に挑戦しよう。

## 同一効果を持つアームフォースと装身具

### 物理WPアップ&緋色の武器飾り

物理WPが1.5倍になる効果があるが、同時に物理攻撃力増加は加算。倍速で武器を育成可能。

### トレジャーハント&ヒマワリの押し花

ドロップアイテムの出現確率も、同時装備で倍増。モンスター図鑑の完成などにも役立つ。

## 出撃メンバーの編成

戦闘準備でもっとも大事かつ難しいのは、出撃メンバーのキャラクターを選択すること。目的をはっきり見極めて、それに合った戦闘能力の持ち主を選ぶ。以下に挙げる4つの編成例は、キャ

ラクター能力を参考に本書が独自で選んだもの。これはあくまで一例であり、光召術やピース次第でいくらかでも変更は可能だが、選択のポイントだけはしっかり押さえておこう。

### 目的別出撃メンバー編成例

#### 物理攻撃重視

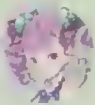
物理攻撃重視の場合、物理攻撃系のエクセルアクトを多数採用し、物理攻撃力アップで構成。光召術対策だけは忘れずに。



ラルク



オイゲン



セシル

#### 光召攻撃重視

左とは逆に、MGC成長とエクセルアクトの能力から選択。物理攻撃面の打たれ弱さには注意。



リフィア



サージュ



レスリー

#### ボス無効化

ボスの輝散とオイゲンの雷鳴でスタンを連発。レスリーはスタンに耐えた者を仕留める。



リフィア



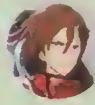
オイゲン



セシル

#### 対ボス戦

リフィアのフローラルコートで守りを固めつつ攻撃。敵の状態変化はクレセントエッジで解除。



ラルク



リフィア



レスリー



## ★ モンスターシンボルへの先制方法

エンカウント状況は戦闘開始直後のAP量を、ひいては戦闘そのものの行方をも左右する。味方が有利になるように、極力モンスターシンボルの背後をつきたいところだが、優れた察知能力を持つシンボルに気づかれないようにするのは難

しい。ただし戦闘終了直後ならば、どんなシンボルでもわずかな時間だが動けなくなる。この隙を利用すれば背後を突くのは簡単だ。このテクニックは敵シンボルが集中して出現する場所から通用する。チャンスがあったら試そう。

### ① シンボルに接触する



モンスターシンボルの群れに出くわしたら、手近な1体に触れて戦闘に入る。

### ② 戦闘をこなす



普段と同様に戦闘を進める。戦闘が終わった直後が勝負なので気を抜くな。

### ③ 停止中にシンボルの背後をつく



戦闘終了直後は、短時間だがシンボルが停止。ここで背後を狙おう。

## 戦闘行動のセオリー

戦闘中は敵と味方の行動によって、状況がずっと変化していく。そのため対応策も毎回考え直していかなければならない。だがそんな多くの戦闘状況においても、極力実行すべき行動、戦闘行動のセオリーは存在する。普段はこのセ

オリーに従って行動しながら、イレギュラーな事態が発生したら臨機応変に対応していけば、戦闘が頻発する長時間の探索もこなしていくことができるだろう。以下に紹介する3つの戦闘行動を頭に入れて、つらい戦いを勝ち抜こう。

### 必ず実行したい戦闘行動方針

#### 危険な行動が予測される敵を狙う

敵がとる行動はターンカードを見ればある程度は予想がつく。カード枚数が多く、かつ技や特技アイコンが載っている敵を見つけたら、優先して倒せば被害を抑えられる。



出現していてもカードが出ない敵もいる。そうした敵は無視。

#### 警戒時のAPは有効に使う

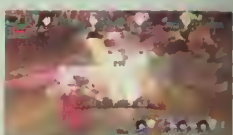
敵の危険な行動に対して警戒ボイスが聞こえたら、防御するのが確実。ただそれだけだとAPが余る場合もある。他に行動しても防御が間に合う場合もあるので試してみよう。



防御を複数回行ない、敵の行動後にこちらの行動順を回す手も。

#### チームAPの低下は最優先で回復させる

戦闘不能や石化状態などは全滅につながるが、チームAPが低下するのも痛い。そうした状態になった味方は急いで回復させよう。使えるAPが少なければ、HPIは後回しでも十分。



ひとり倒れただけでもAPが少なければ危険信号。すぐさま回復

## 味方の配置場所

攻撃の中心は、戦闘で主軸になる行動に比べ、移動は行われない傾向にある。だが協力攻撃の中心は、狭い、広範囲攻撃の効果範囲など、状況によって配置が影響する要素は意外に多い。戦闘上の戦いでは、以下のように味方

配置に気を配るだけで、難しさが格段に変わってくる。しっかり覚えて実戦に活かしていこう。なお敵が移動したり、それを追って味方が攻撃することで位置関係は変化する。状況を見て移動し直すといった調整も必要だ。

## 接触と戦う際の配置例

### 近接戦メインで戦う場合

近接戦メインで戦う場合、戦を行なう範囲を狭くし、味方を近くに配置。直線攻撃や範囲攻撃に巻き込まれやすいように、敵の範囲攻撃の中心に味方を配置しよう。



### 銃使いがいる場合

味方Cの位置に銃使いを置き、接近戦を挑む味方AとBで敵を横から挟む。敵の範囲攻撃に巻き込まれにくく、つねに全員の協力攻撃を期待できる。



### 光召術メインで戦う場合

光召術攻撃を行なう味方BとCはできるだけ敵から離れ、代わりに味方Aは敵に密着。防御して敵を引きつけるオトリ役だ。あとはBとCで攻撃を。



## 回復行動に見る行動速度の比較

回復行動の行動速度は、攻撃や防御の結果によって、回復量はそれ以上に大きい。敵の攻撃を抑えられればダメージを抑えられるし、回復行動によってダメージ自体

を受けずに済む。効果が似ている戦闘行動ならば、できるだけ行動速度に優れたものを選ぶと有利に戦えるだろう。以下の例を参考にして、場面に応じた最適な行動を選びとろう。

### 行動速度比較例

#### リフィアの行動速度比較

回復行動を取ったリフィアが、続けて回復行動を実行する場合の行動速度の違いを比較する。アイテムとエクセルアクトは回復が早いと言われるが、直後行動できるまでの時間が長い。光召術は回復量が早いものの、直後行動可能になる時間が長い。このように速度では非常に優秀だが、切らしてしまう恐れはない。絶対に有利とは言えない。

#### アイテム(ミドルリキッド)の場合



#### 光召術(ヒール)の場合

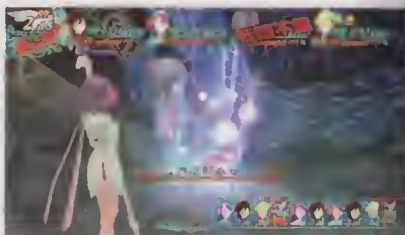


#### エクセルアクト(オラクルヒール)の場合



## アイテムの連続使用テクニック

前項でも解説したように、アイテム使用は速度の点で非常に優れている行動だが、複数のキャラクターで連続使用するとさらに便利。もっとも有効なのは、味方がダメージと同時に状態異常に陥ったときだ。このような場面では、ひとりでアイテムを使いHPと状態異常回復を行なうよりも、ふたりでアイテムを連続使用したほうが素早く復帰させられる。アイテムの使用順には注意しつつ、このテクニックを試そう。



戦闘不能者が出たらリザレクトボル・リキッド類でHP回復を。順番を間違えるとムダ使いになるので行動順に注意

## 状態異常・状態変化と戦闘行動の関係

ほとんどの戦闘行動はその戦闘ターン内で解決され、ダメージなどは残るが行動したこと自体の影響は残らない。だが一部の状態異常、及び状態変化には、直前の戦闘ターンでの行動によって効果に影響が出るものがある。以下にまとめて

いるが、再生状態と猛毒状態は直前ターンでの消費AP量によって、回復やダメージ状態が変化するのだ。これらの状態になったならば、戦況と同時にそれぞれの状態からの影響も考えて、とるべき戦闘行動を決めよう。

### AP消費のもたらす影響

#### 再生状態での行動とHP回復量

再生状態になるとターン開始時にHPが回復するが、その回復率は直前ターンでの消費APが少ないほど高くなる。たくさん回復したければおとなしく待機しよう。なお効果値は重ねがけで増え、ターン経過で減る。

消費量	直前に消費したAP									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	113%	311%	105%	289%	282%	264%	247%	218%	189%	158%
2	625%	621%	610%	590%	563%	529%	488%	436%	378%	313%
3	338%	332%	314%	289%	245%	203%	172%	154%	137%	119%
4	1250%	1242%	1211%	1181%	1127%	1057%	972%	872%	758%	625%
5	166%	1553%	1524%	1476%	1408%	1321%	1216%	1090%	945%	781%
6	1875%	1863%	1820%	1771%	1690%	1588%	1458%	1308%	1134%	936%
7	2188%	2174%	2137%	2086%	1971%	1850%	1701%	1526%	1323%	1094%
8	2500%	2485%	2438%	2361%	2254%	2114%	1944%	1744%	1512%	1250%
9	2813%	2795%	2743%	2654%	2535%	2378%	2188%	1962%	1701%	1405%
10	3125%	3108%	3048%	2951%	2816%	2644%	2431%	2180%	1890%	1563%
11	3438%	3418%	3353%	3247%	3098%	2907%	2674%	2398%	2079%	1719%
12	3750%	3727%	3657%	3542%	3382%	3171%	2917%	2610%	2266%	1875%
13	4063%	4037%	3962%	3837%	3661%	3436%	3160%	2834%	2458%	2031%
14	4375%	4348%	4267%	4132%	3944%	3707%	3403%	3052%	2647%	2288%
15	4688%	4659%	4572%	4427%	4225%	3964%	3646%	3273%	2836%	2444%
16	5000%	4969%	4877%	4722%	4504%	4228%	3888%	3489%	3078%	2650%

#### 猛毒状態での行動とダメージ量

直前にAPを消費するほど、猛毒状態によるダメージは増える。状態異常をすぐに回復できないときは、できるだけ安静にしよう。

消費量	直前に消費したAP						
	0	1	2	3	4	5	6
1	00%	4.00%	7.61%	11.11%	14.29%	17.24%	20.00%
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							
41							
42							
43							
44							
45							
46							
47							
48							
49							
50							



## ゲストキャラクターとの連携

ゲームの敵役のように、ゲストキャラクターはレギュラーキャラクターとは関係なく独自に行動する。そんなゲストたちの行動を制御することはできないが、逆にレギュラーの側からゲストを操作して、行動を連携させることは可能だ。例えば、11連に左右されるものの、エクセルアクトのサポートすれば確実にトリニティアクトまで持っていく。レギュラーには彼らをサポートし、11連の難段よりも効率よく戦うことができる。



条件が合えばトリニティアクト、エクセルトリニティも可能。ゲストの消費SPから使うエクセルアクトを推理する。

## 戦闘報酬を増やす

レギュラーキャラクターたちの成長には、経験値や戦闘報酬が欠かせない。戦闘回数を重ねて報酬を獲得していくのもいいが、効率よく報酬を得れば一回ごとの戦闘報酬を増やすのがいい。戦闘報酬増加にはふた通りの方法があり、11連のアイテムなどで報酬を増やす方法。もう一つは、もともと大量の戦闘報酬を持つ敵を倒すというもの。詳しくは以下にまとめてあるが、いずれにしても確実に勝利できるだけの力が必要なので、無理はしないように。



ふたつの方法を同時に実行すれば、報酬はぐちゃぐちゃに跳ね上がる。チャンスが訪れたならばぜひ狙ってほしい。

## 報酬を増加させるおもな方法

### アイテムやアームフォースを利用する

戦闘報酬を増やす効果のあるアイテムやアームフォースは、装身具は右表のとおり。アームフォースの装身具の効果は、ほとんどの場合装備者にしる効果がないのに対し、アイテムは全員に効果があがる。ただし報酬増加用アイテムはすべて消耗品。非売品なので、絶対に乱用しないこと。

アイテム	エクスタロット、リコタロット、アームタロット
アームフォース	取得CXPアップ、取得リコアップ、取得WPアップ、トレジャーバントほか
装身具	ヒマワリの押し花、緑色の武器飾り、王の財布、エクスマキナほか

### レアモンスターを倒す

倒せば倒すほど、各地でごくまれに出現することがあるレアモンスター。それぞれ該当する戦闘報酬を大量に持っているの、出会えたらぜひ倒そう。ただし逃げやすいので注意。



セルキー  
(Rico)



ローン  
(WP)



ケルビー  
(経験値)

## コラム クリア後プレイの楽しみ方

Chart 103で最後のボスを倒せばストーリーは完結し、ゲームクリアとなる。だがたとえストーリーを終らせても、冒険そのものはまだまだ続く。エンディング後、スタッフロールのあとに記録できるクリアデータがあれば、以下に紹介する要素が追加され、さらなる冒険に挑めるようになる。クリアまでは手に入れない究極の装備やアームフォーム、本編最終ボスをものぐほど強力な敵、そして世界に隠された最後の謎……すべてを手に入れたければ、ぜひ挑戦してみよう!

### ●クリア後の追加要素

#### 幾何回廊アルヴィスに挑戦

ストーリー本編のクリアデータがあるならば、フルヘイム西方にある朔月の宿に行ってみよう。すると崖の突端付近に、以前にはなかった転移陣が出現している。これがエクストラダンジョンである、幾何回廊アルヴィス(詳しい攻略はP227)への入口。中には非常に強い敵たちと、希少かつ強力な装備品、数々の思いがけない出会いと世界に隠された最後の謎が待ち受けている。このダンジョンを攻略すれば、本当の意味でストーリーが完結したと言えるだろう。

#### 追加モンスターの出現

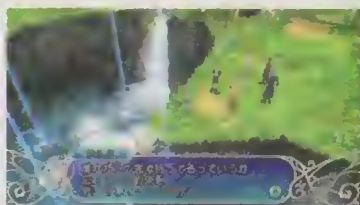
これまで一度攻略したダンジョンに、強力なネームドモンスターが出現していることはあつたが、クリア後はさらに手強いモンスターが現われる。それぞれの出現場所や詳しいデータは、マップページ、データページを参照してほしい。追加モンスターたちは全員、レギュラーキャラクターの最強武器を持っている。



最強武器を守っているだけあって、どのネームドモンスターも半端なボス敵より手強い。



クリアデータには左下に星のマークがついている。このデータをロードし再開すると追加のお楽しみが。



転移陣を前にして、不思議な予感を覚えるラルク。中に入ったらある程度進まなければ出てこれない。

#### 闘技場の新種目

共和国の首都である、カルブunkルスにある闘技場(→P238)では、ゲームクリアまえだと“未知との遭遇”までしか種目が現われない。だがクリアデータがあれば、さらにその先の種目に挑戦することが可能になる。対戦する相手は、それまでの種目とは比べ物にならないほどの実力を持っている。覚悟を決めて挑もう。



気になる対戦相手は、なんだか見覚えがあるような? 彼らの実力は嫌というほどわかってはいます。全力で挑め!



MAP

マップ



# ワールドマップ

ワルクたちが冒険するフルヘイムの全体マップのほか、タウン、ゲンジョン、宿のマップを登場順に掲載した。フィールド上には隠されたアイテムもあるので参考にしてほしい。

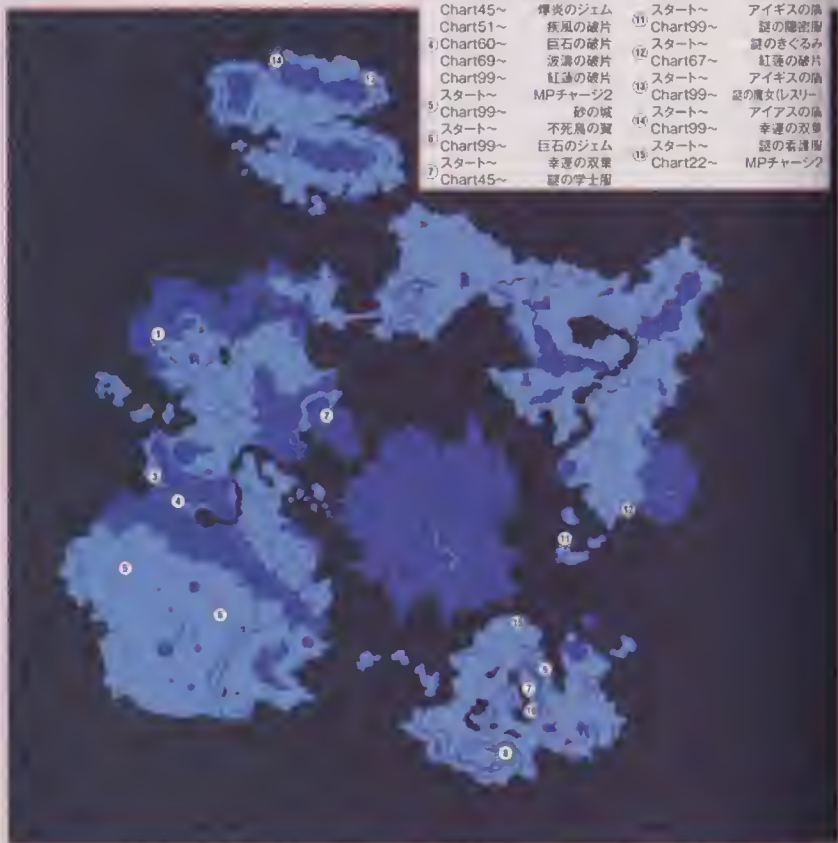


(1) アイテムが置いてある場所 (内容は右記参照)

■ 飛光艇が着地できる場所 (カスタマイズ終了時)

■ 飛光艇が着地できない場所 (陸地)

■ 飛光艇が着地できない場所 (海、川、湖、池)



スタート～	MPチャージ2	スタート～	迅きの拳
Chart39～	防戦の拳	Chart45～	謎の太刀使い
(1) Chart45～	知識の拳	スタート～	再生の翼
Chart69～	抵抗の拳	Chart99～	枯れ木色の香物
Chart99～	運命の四つ拳	スタート～	抵抗の拳
スタート～	リザレクトフル	Chart29～	防戦の拳
(2) Chart45～	謎の銃士	Chart51～	好戦の拳
スタート～	エリクシア	Chart60～	好戦の拳
(3) Chart99～	謎の魔女(リフィア)	Chart99～	運命の四つ拳
Chart45～	輝炎のジェム	スタート～	アイギスの盾
Chart51～	疾風の破片	Chart99～	謎の隠密服
(4) Chart60～	巨石の破片	スタート～	謎のきぐるみ
Chart69～	波濤の破片	Chart67～	紅蓮の破片
Chart99～	紅蓮の破片	スタート～	アイギスの盾
スタート～	MPチャージ2	Chart99～	謎の魔女(レスリー)
(5) Chart99～	砂の城	スタート～	アイアスの盾
スタート～	不死鳥の翼	Chart99～	幸運の双拳
(6) Chart99～	巨石のジェム	スタート～	謎の看護服
スタート～	幸運の双拳	Chart22～	MPチャージ2
(7) Chart45～	謎の学士服		



# トパジオン

## トパジオン

ラルクたちがレテアの森(MAP107-01)を抜けて、最初に訪れる村。メリディア軍が出入りしているようだが、のどかで小さな村だ。

トパジオンの  
のどかな通り



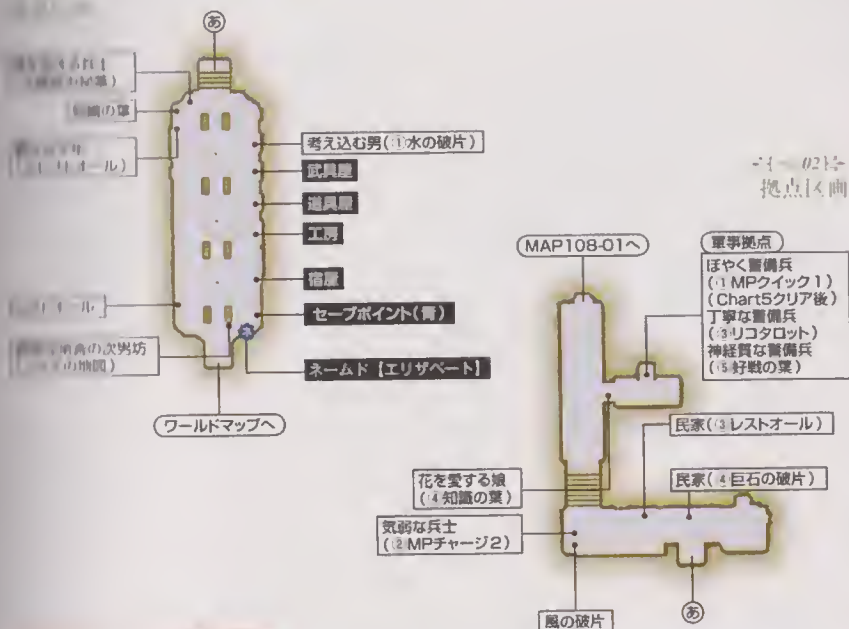
### 道具屋 「山高帽堂」

名称	値段	名称	値段
ヒールリキッド	50	レストバインド	300
ミドルリキッド	500	レストバラライ	250
ハイリキッド	2500	レストシック	500
リザレクトボトル	500	レストスリープ	150
レストチャーム	200	リセットオール	500
レストボイズン	100	アナライザー	20
レストストーン	600	鎮静剤	4000
レストサイレン	300		



# ジャダ

メディア軍の拠点がある街。街の奥には司令室があり、さらに奥には帝室の封印が施されている竜轉塔が存在する。



## 武器屋 「解放の槍」

品名	名称	値段
武器	クレイモア	1000
	ライズスタッフ	1000
防具	ミーズスピリット	30000
	ロングソード	1000
	オートアームズ	30000
	ノロンスプレート	700
	タルプレート	8000
防具	タルガード	8000
	リコート	8000
	クローク	700
	オートローブ	8000
防具	ノロンスグリーブ	500
	タルクリーブ	5000
防具	アーミーグリーブ	13000
	コットンシューズ	500
	ノーブルシューズ	5000
防具	パワーリング	1000
	レイリング	1000

## 出現モンスター

名称	階層	特記事項
スレイヴラルヴァ	→ P270	Chart4 時のみ出現
スレイヴボーン	→ P271	Chart4 時のみ出現
★ エリザベート	→ P309	クリア後＋アルル契約後に出現

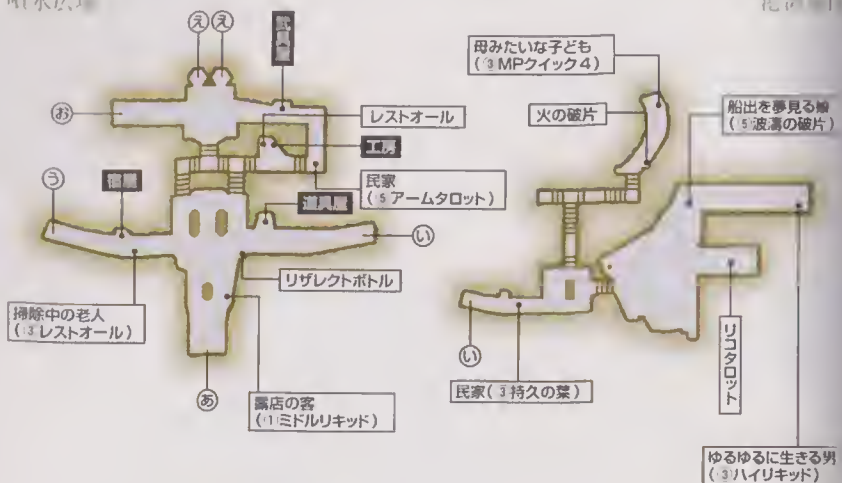
## 道具屋 「貴婦人堂」

名称	値段	名称	値段
ヒールリキッド	50	レストサイレン	300
ミドルリキッド	500	レストバインド	300
ハイリキッド	2500	レストバラライ	250
リザレクトボトル	500	レストシック	500
レストチャーム	200	レストスリーブ	150
レストボイズン	100	リセットオール	500
レストストーン	600	アナライザー	20

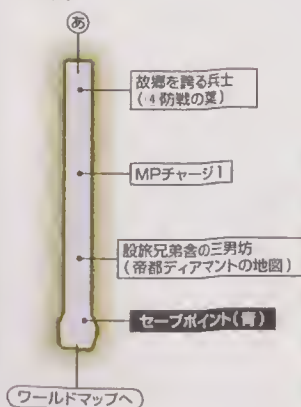
# 帝都ディアマント

メディア帝国の首都。大きな街で職人や平民が暮らす地区のほか、貴族や皇族、裕福な人々が暮らす上層地区がある。

マ  
ッ  
プ



大橋

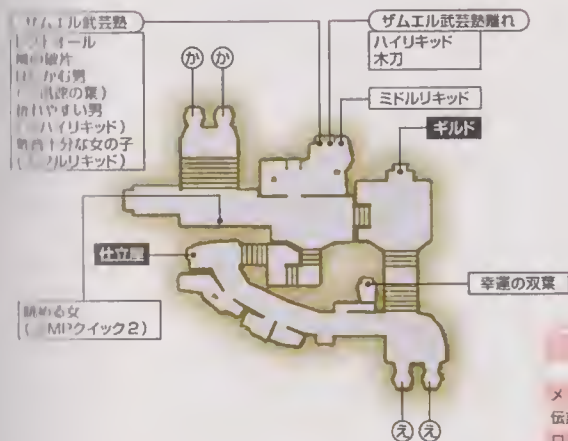
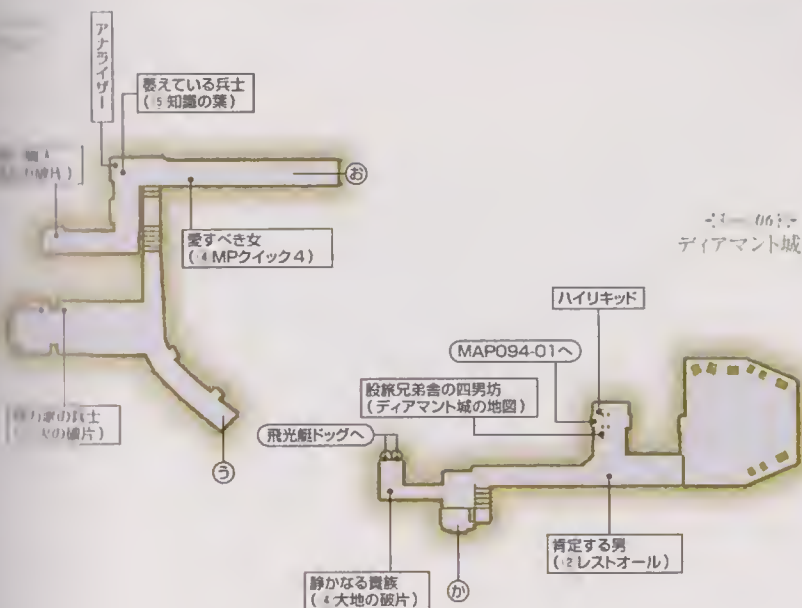


## 道具屋「賢母堂」

名称	値段
ヒールリキッド	50
ミドルリキッド	500
ハイリキッド	2500
リザレクトボトル	500
レストチャーム	200
レストポイズン	100
レストストーン	600
レストサイレン	300
レストバイント	300
レストバラライ	250
レストシック	500
レストスリープ	150
リセットオール	500
アナライザー	20

## 武具屋「十二勇士」

分類	名称	値段
武器	メディカルソード	2000
	メディカルワンド	2000
	フィランギ	2000
	カーンディーヴァ	30000
	ブロンズプレート	700
胴装備	セグメンタータ	19000
	ブロンズガード	700
	バフコート	700
足装備	クローク	700
	ブロンズグリーブ	500
	コットンシューズ	500
	バイタルリング	1000
装身具	パワーリング	1000
	レイリング	1000
	スピードリング	1000



#### 「ヴァイル」の仕立屋

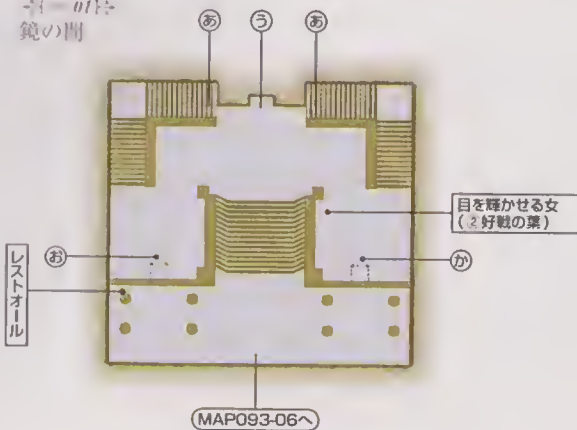
名称	値段
メリディアの少年	500
伝説の勇者	500
ロリィタ服	500
ティアラのドレス	500



# ダイヤモンド城

皇帝マハトが執務を執り行なう城。兵士たちの控え室や牢獄もある。現在は、病床のマハトに代わり皇太子のヴァイスが国政を執る。

マハトの  
鏡の間

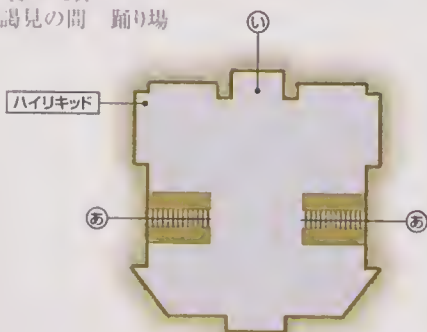


マハトの  
謁見の間

Chart93 BOSS  
【アルス (2) & アデル (2) & クライド (2)】

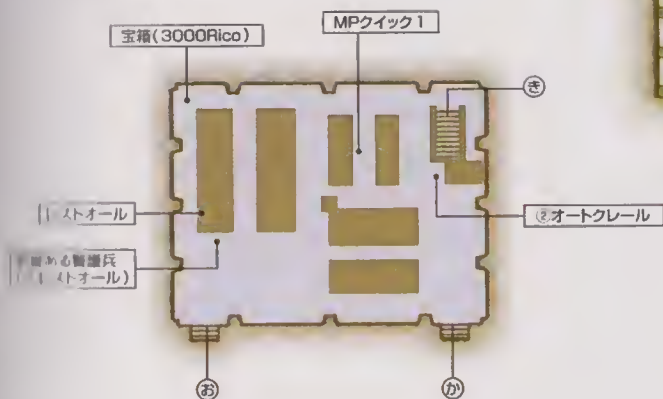
5 聖剣ノワーレ

マハトの  
謁見の間 踊り場

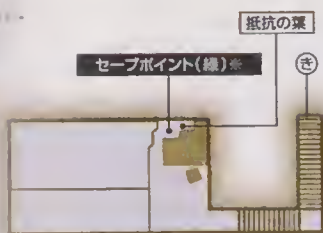


Map 07  
執権の間 執務室

04時  
控え室

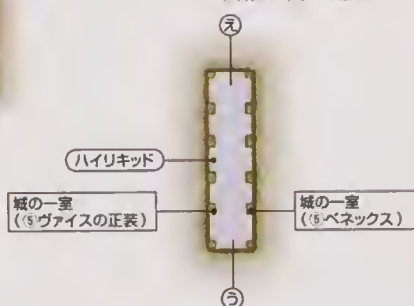


Map 06  
執権の間 通路



◆Chart73時のみ出現

Map 06  
執権の間 通路

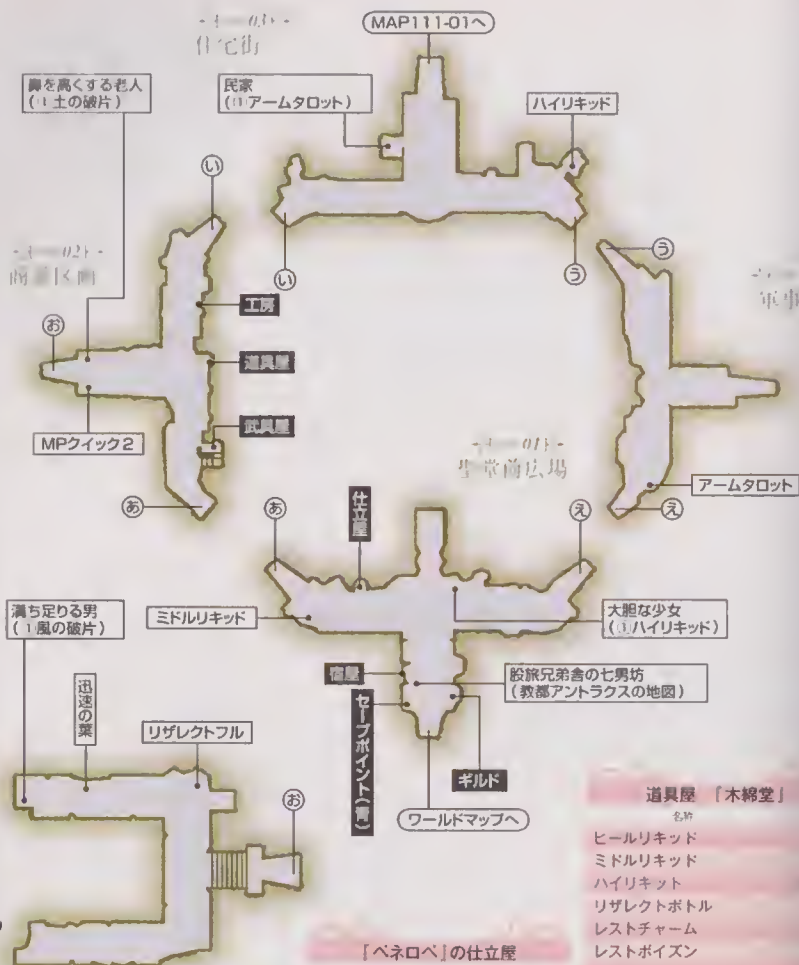


出現モンスター

名前	出現ページ	特記事項
城内警備兵	→ P256	Chart73 時のみ出現
城内警備兵	→ P257	Chart73 時のみ出現
城のアル (2)	→ P295	
城のアル (2)	→ P296	
城のイド (2)	→ P296	

# 教都アントラクス

オルキナ教の信者たちが暮らすオルキナ教国の首都。街には大神殿がそびえたち、厳肅な雰囲気が漂う。



## 道具屋「木綿堂」

名前	価格
ヒールリキッド	500
ミドルリキッド	500
ハイリキッド	2000
リザレクトボトル	5000
レストチャーム	200
レストボイズン	1000
レストストーン	600
レストサイレン	300
レストバイント	300
レストバラライ	2000
レストシック	1000
レストスリーブ	1000
リセットオール	5000
アナライザー	200

## 『ベネロベ』の仕立屋

名前	価格
巡礼者の衣	1500
巡礼者の衣	1500
巡礼者の衣	1500
巡礼者の衣	1500
巡礼者の衣	1500
巡礼者の衣	1500
巡礼者の衣	1500

※店舗は崩壊前、崩壊後共通

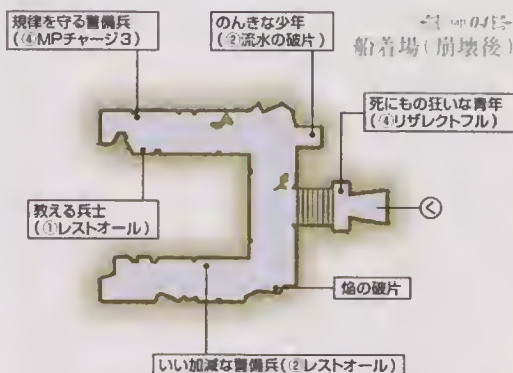


• 807 •

メディア軍の襲撃を受け崩壊したあとのアントラス。軍事施設は修復不能で立ち入りができなくなっている。



風牌「紅い弧月」		
	名片	値段
	カダ丁	6000
	エルゲンステルン	6000
	「ヴァテイン	11000
風牌	「ゼーカリス	6000
	ルセイドレク	6000
	「アスピアソード	6000
	「グキラ	6000
	「ルプレート	4000
	「インメール	4000
	「ルミナカード	19000
風牌	「タデッドレザ	4000
	「ゲローブ	4000
風牌	「グリーンブ	3000
	「レートシューズ	3000
	「イタルリング	1000
	「ワリング	1000
	「イリング	1000
	「ヒードリング	1000
	「ント	5000
	「ブ	5000
風牌	「の鐘符	7500
	「の鐘符	7500
	「風の鐘符	7500
	「の鐘符	7500



# 首都カルブunks

ノースノワーレ教徒が集うトレミア共和国の首都。最高機関の元老院が国政を仕切る。カジノや闘技場といった娯楽街もある。

マップ

皮  
路

サ  
イ  
ベ  
ン  
ト

デ  
ー  
タ

世  
界  
観

041-  
港の管理人(4波瀾の破片)

MPチャージ2

流水の破片

リザレクトフル

船長の娘(5エリクシア)

港の管理人(4波瀾の破片)

勤勉な男  
(1レストオール)

余裕のある娘  
(2リザレクトフル)

031-  
工場区

汗を流す男  
(5フルリキッド)

乗する男  
(1石の破片)

ハイリキッド

021-  
芸術街

エクスタロット

武器庫

工房

休憩中の警備兵  
(4エクスタロット)

心弾む女  
(3不死鳥の翼)

仕立屋

道具屋

持久の菓

隠れている子ども  
(1ハイリキッド)

ダグラス家  
(2共和国軍士官服)

防戦の秘策

011-  
環状庭園

施設兄弟舎の八男坊  
(首都カルブunksの地図)

リザレクトボトル

宿屋

ギルド  
MPクイック2

ワールドマップへ

セ  
イ  
ベ  
ン  
ト  
(3)

MAP115-01  
共和国元老院

MAP115-01へ



闘う議員(④アイギスの盾)

MAP115-02  
娯楽街

ハーモニーホール  
癒しを求める男  
(②レストオール)

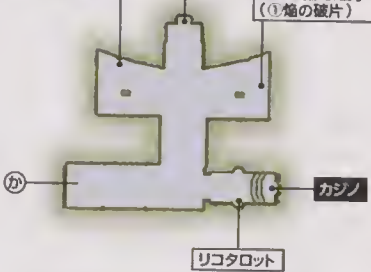
新機軸子(小)



待つ女  
(③巨石の破片)

闘技場

故郷を捨てた男  
(①船の破片)



新機軸子(小)  
運命の四葉(④)

### 武器屋 「連なる星」

分類	名称	値段
武器	コラ	7000
	ダーサメイス	7000
	レイハンター	7000
	メイルブレイカー	7000
胴装具	コンボジット	6000
	チェインメイル	4000
	スタッドレザ	4000
	フープランド	6000
足装備	バトルグリーブ	4500
	グレートシューズ	3000
	スカサハリング	10000
	コーダーリング	10000
装身具	火の護符	7500
	水の護符	7500
	風の護符	7500
	土の護符	7500

### 道具屋 「対称堂」

名前	値段
エリキンド	50
エリキンド	500
エリキンド	500
エリキンド	200
エリキンド	100
エリキンド	600
エリキンド	300
エリキンド	300
エリキンド	250
エリキンド	500
エリキンド	150
エリキンド	500
エリキンド	20

### 「ソフィア」の仕立屋

名称	値段
絹の標の上着	2000
木の役	2000
黒タイのワンピ	2000
芸術家	2000
プリマドンナ	2000
街中の男	2000
休日のいでたち	2000
いちごのワンピ	2000
漆黒のドレス	2000
縞模様の普段着	2000





# バトラキテス

トレミア共和国領の街。帝国軍に占拠されていた。のちにアルスにより開放されるが、そのアルスが再び帝国軍領にしてしまう。

システム

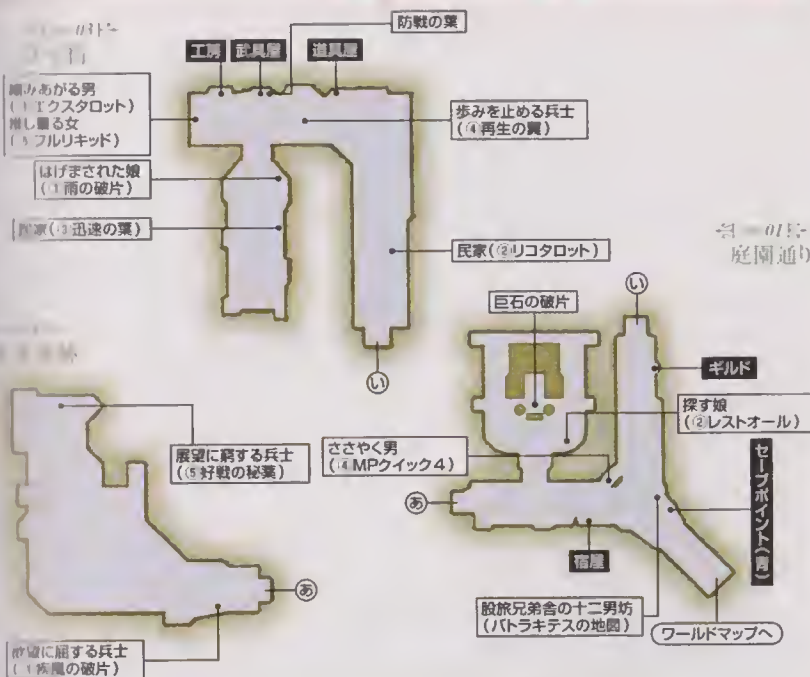
マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観



## 出現モンスター

名称	出現レベル	特記事項
帝国騎兵	→ P256	Chart78 時のみ出現
女帝国騎兵	→ P257	Chart78 時のみ出現

## 道具屋 「断絶堂」

名称	価格
リキッド	50
リキッド	500
リキッド	2500
リキッド	500
リキッド	200
リキッド	100
リキッド	600
リキッド	300
リキッド	300
リキッド	250
リキッド	500
リキッド	150
リキッド	500
リキッド	20

## 武器屋 「泥の軍船」

分類	名称	価格	分類	名称	価格
	ヘキサハート	10000	足装備	メタルグリーブ	5000
	オクトハート	30000		ライトシューズ	4500
	レジストコード	10000		マッスルリング	10000
武器	カットパルゲル	10000		ランナーリング	10000
	ウェルブランド	30000		火の護符	7500
	アケロオス	10000		水の護符	7500
	バインドマグナム	10000	装身具	風の護符	7500
	メタルプレート	8000		土の護符	7500
	メタルガード	8000		氷の護符	30000
胴装備	ピロードクロス	6000		雷の護符	30000
	アルプスジボン	19000		光の護符	30000
	フーブランド	6000		闇の護符	30000

# エブル

山間の小さな村。サーージュの故郷でもある。村の奥にはグランツの工場がある。のどかな村だったが帝国軍によって占領されている。

エブルの地形  
1. 場

ヒコピン  
(①オールクイック ⑤不死鳥の翼)

知識の秘宝

エブルの地形  
片端

MPチャージ3

仕立屋

民家  
(④フルリキッド)

工房

武器屋

暮れる男(②怪鳥の翼)

宿屋

道具屋

設旅兄弟舎の十三男坊  
(エブルの地図)

ヤープポイント(⑥)

疑う祖母  
(③MPクイック4)

ワールドマップへ

## 道具屋「金色の稲穂堂」

名称	価格
ヒールリキッド	50
ミドルリキッド	500
ハイリキッド	2500
リザレクトポトル	500
レストチャーム	200
レストポイズン	100
レストストーン	600
レストサイレン	300
レストバインド	300
レストバラライ	250
レストシック	500
レストスリーブ	150
リセットオール	500
アナライザー	20
興奮剤	2000

## 武器屋「風鳴の矢」

分類	名称	価格
武器	マクアフティル	11000
	アスクレピオス	11000
	スネークアイズ	11000
	闇にささやくもの	30000
	メリクリウス	11000
	黄玉の籠手	11000
	セルフブースター	11000
胸装備	メタルプレート	8000
	メタルガード	8000
	サーコート	8000
足装備	ビロードローブ	8000
	ノーブルクローク	19000
	メタルグリーブ	5000
	ノーブルシューズ	5000
装身具	レギオンケープ	10000
	コーダーケープ	10000
	火の護符	7500
	水の護符	7500
	風の護符	7500
	土の護符	7500
	氷の護符	30000
	雷の護符	30000
	光の護符	30000
	闇の護符	30000

## 「アンナ」の仕立屋

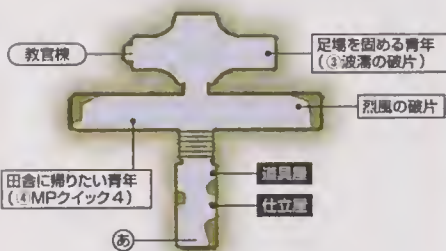
名称	価格
学者	3000
丘の少女	3000
丘の少女	3000
歓喜のパカンス	3000
シーガル	3000
謹厳な執事	3000
フリルのビキニ	3000
紅白の着物	3000
バラ色のドレス	3000



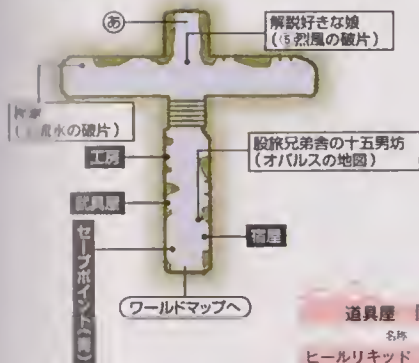
# オパルス

共和国領の街。北国のため、街のあちこちには雪がつもり、雪だるまが置かれている。全寮制の士官学校があり学園都市でもある。

102号  
学び舎



101号  
雪だるまの路



## 道具屋 「フリンジ堂」

名称	値段
ヒールリキッド	50
ミドルリキッド	500
ハイリキッド	2500
リザレクトボトル	500
レストチャーム	200
レストボイスン	100
レストストーン	600
レストサイレン	300
レストバインド	300
レストバラライ	250
レストシック	500
レストスリープ	150
リセットオール	500
アナライザー	20

## 「キャロル」の仕立屋

名称	値段
ファー付きの外套	4000
一匹狼	4000
月夜の外套	4000
転校生	4000
細身の外套	4000
破戒教師	4000
闇色の外套	4000
庭師	4000
純白の外套	4000
飛び級	4000
真冬のいでたち	4000
美貌の校医	4000
格子柄の外套	4000
弟分	4000

## 武具屋 「銀鏡」

分類	名称	値段
武器	ディフェンダー	15000
	不屈の大剣	15000
	ソイルスタッフ	20000
	ソイルガーダー	20000
	コーダーハント	15000
	リジェネブランド	15000
	童子切	15000
	エクセレントリィ	15000
	水鉄砲	20000
	水鉄砲・改	20000
胴装備	シルバークロウ	10000
	シルバークロウ	10000
	シルバークロウ	10000
足装備	ウィンターブーツ	9000
	ウィンターブーツ	9000
装身具	火の護符	7500
	水の護符	7500
	風の護符	7500
	土の護符	7500
	氷の護符	30000
	雷の護符	30000
	光の護符	30000
	闇の護符	30000
	氷の護符	30000
	雷の護符	30000

システム

マップ

攻略

サブイベント

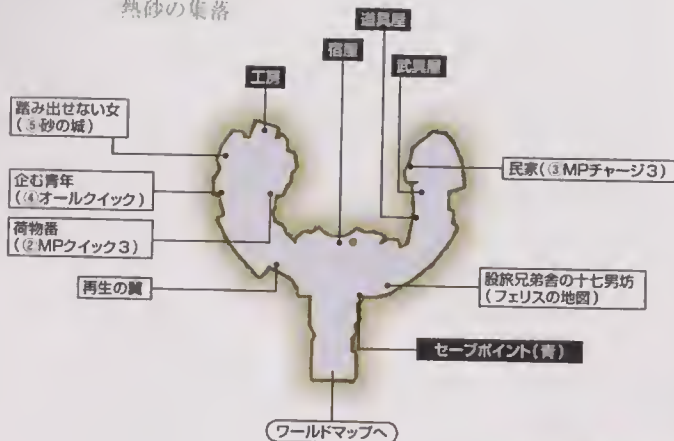
データ

世界観

# フェリス

砂漠にひっそりとたたずむ村。一見ただのさびれた村を装っているが、じつはレジスタンスの拠点となっている。

マイ・OFは  
熱砂の集落



## 武具屋 「晩の流星」

分類	名称	価格
武器	フランベルシュ	20000
	フラムガーダー	20000
	ビナーカ	15000
	ジャダグナ	15000
	マキリ	15000
	アルカナシヨテル	15000
	マンダウ	30000
	ウインドアネラス	20000
	ウインドガーダー	20000
	水鏡の籠手	15000
防具	ドレインマグナム	15000
	スリープマグナム	30000
	アダマンプレート	12000
	アダマンガード	12000
	リネンキュラッサ	10000
足装備	ワイスクローク	10000
	アダマングリーブ	9000
	デザートブーツ	7500
	アーミーシューズ	13000
	マッスルリング	10000
装身具	スカサハリング	10000
	コーダーリング	10000
	ランナーリング	10000
	レギオンマント	10000
	コーダーケープ	10000

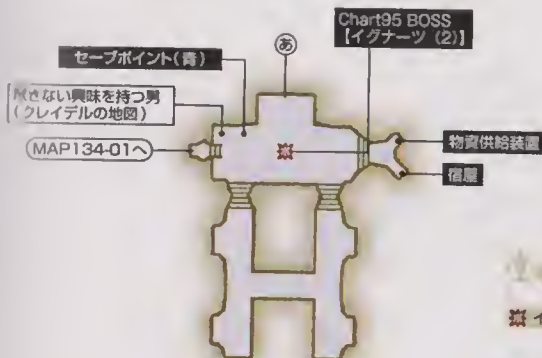
## 道具屋 「熱砂の涼風堂」

名称	価格
ヒールリキッド	50
ミドルリキッド	500
ハイリキッド	2500
リザレクトボトル	500
レストチャーム	200
レストボイスン	100
レストストーン	600
レストサイレン	300
レストバインド	300
レストバラライ	250
レストシック	500
レストスリーブ	150
リセットオール	500
アナライザー	20

# クレイデル

ホゾン汚染から逃れるために、多くの神種が眠っている空中回廊内の管理棟。人は少ないが、アイテムや武器の買い物もできる。

★ 01 目覚めた人々の間



★ 02 眠る人々の間



## 出現モンスター

名称 掲載ページ  
**イグナーツ (2)** → P296

## 物資供給装置

分類	名称	値段
消耗品	ハイリキッド	2500
	リザレクトボトル	500
	リセットオール	500
	アナライザー	20
	フラガラッハ	33000
武器	デュルソス	33000
	マインゴーシュ	33000
	アソット	33000
	エレメンタラー	33000
	白きゆりかご	33000
胴装備	白きゆりかご・改	33000
	ヘビィアームズ	33000
	アレスプレート	22000
	トゥールガード	22000
	カーリーベスト	22000
足装備	アルテミスガープ	22000
	ディバインホーズ	16000
	ディバインブーツ	16000
	ヘラクレスリング	30000
	オーディンリング	30000
装身具	モリガンリング	30000
	エポナリング	30000
	ディバインマント	30000
	ディバインケープ	30000
	紅蓮の護符	25000
	波濤の護符	25000
	烈風の護符	25000
	大地の護符	25000

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

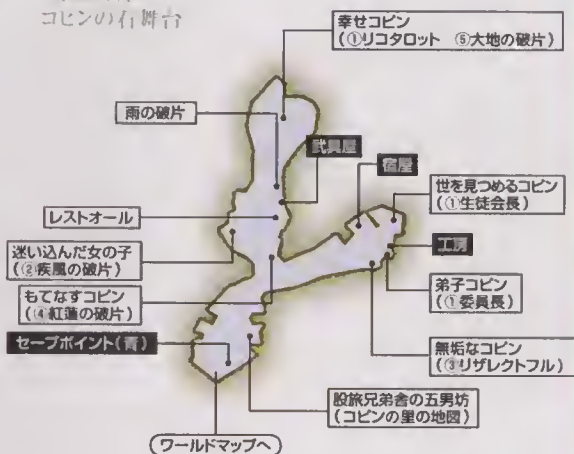


## コピンの里

湿地にあるコピンたちの里。多くのコピンが身を隠すばかり、旅の途中で迷い込んでしまった旅人たちは数名滞在している。

マイン011号

コピンの石舞台



### 武器屋 「真紅の一角獣」

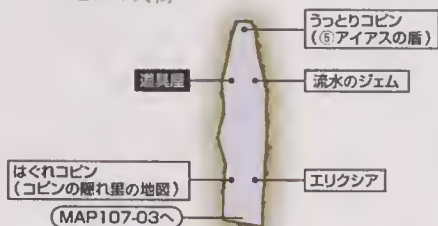
分類	名称	価格
消耗品	ヒールリキッド	50
	リザレクトボトル	500
	レストチャーム	200
	レストポイズン	100
	レストサイレン	300
	レストバインド	300
	レストバラライ	250
武器	アナライザー	20
	ワイルドシミター	3500
	ドロウワンド	3500
	ランナウェイ	3500
胸装備	カスターネ	3500
	アイムフッター	3500
	アイアンプレート	2500
	アイアンガード	2500
足装備	バトルベスト	2500
	コットンローブ	2500
	アイアングリーブ	2000
	バトルシューズ	2000
装身具	バイタルリング	1000
	パワーリング	1000
	レイリング	1000
	スピードリング	1000
	マント	5000
	ケープ	5000

## コピンの隠れ里

ギルドでクエスト「不思議な依頼」を請けると行けるようになる(→P251)、コピンたちの隠された第2のふるさと。

マイン021号

コピンの人樹



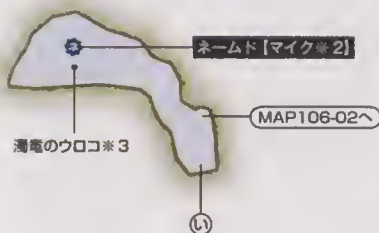
### 道具屋 「緑黄色コピン堂」

名称	価格
レストオール	1000
好戦の秘薬	800
防戦の秘薬	800
知識の秘薬	800
抵抗の秘薬	800
迅速の秘薬	800
持久の秘薬	800
勇気の秘薬	1600
再生の翼	2500
怪鳥の翼	5000
興奮剤	2000
鎮静剤	4000

# レテアの森

濁竜災害を逃れたラルクが、リフィアとふたりで歩くダンジョン。コビンの隠れ里へは、特定のクエストを請けてから入れるようになる。

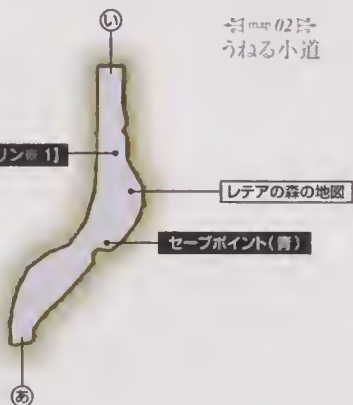
03E  
森の奥



01E  
石のせせらぎ



02E  
うねる小道



## 出現モンスター

名称	掲載ページ
チック	→ P266
マンドラゴラ	→ P268
※ キャサリン	→ P308
※ ダイアナ	→ P308
※ マイク	→ P308

※1 キルクエスト「続々・鳥害に困っています」を請けると出現。

※2 キャサリンはダイアナが召換する

※3 ダイアナを討伐後orChart98以降に出現

※4 Chart2以降、新たに出現するマンドラゴラを撃破すると入手可能

システム

マップ

攻略

サバイベント

データ

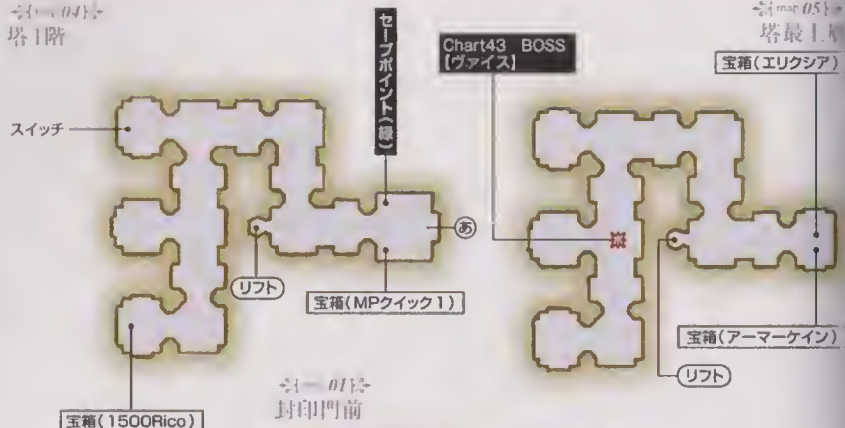
出現モンスター

# 竜縛塔

## 竜縛塔

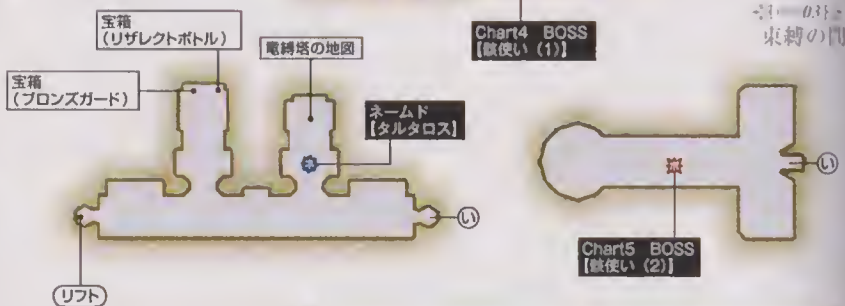
帝室の人間以外は封印を解いて中に入ることはいできない場所。束縛の間には、ログレス・シムマフが拘束されている。

マール04  
塔1階



マール05  
塔最上層

マール02  
塔地下1階



マール03  
束縛の間

### 出現モンスター

名前	出現レベル	特異事項
ガーゴイル	→ P281	Chart42まで
スライム	→ P283	Chart42まで
タロス	→ P280	Chart42まで。タルタロスの出現条件
グラップルキャット	→ P274	Chart43以降に出現
バンシー	→ P271	Chart43以降に出現
獣使い (1)	→ P287	
獣使い (2)	→ P287	
ヴァイス	→ P291	
タルタロス	→ P312	Chart5でタロスを撃破すると、Chart43で出現

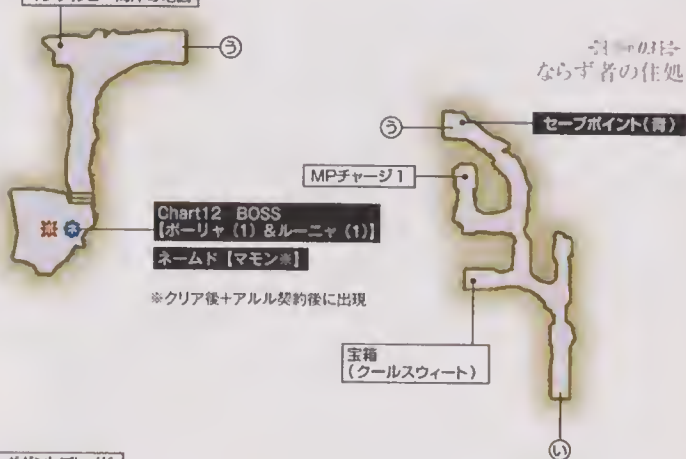


# マンデルロー海岸

アデールをさらった盗賊たちが逃げ込んだ、怪しい海岸。出現する敵は、盗賊のほか、海沿いのため水棲生物が多い。

マンデルロー海岸の地図

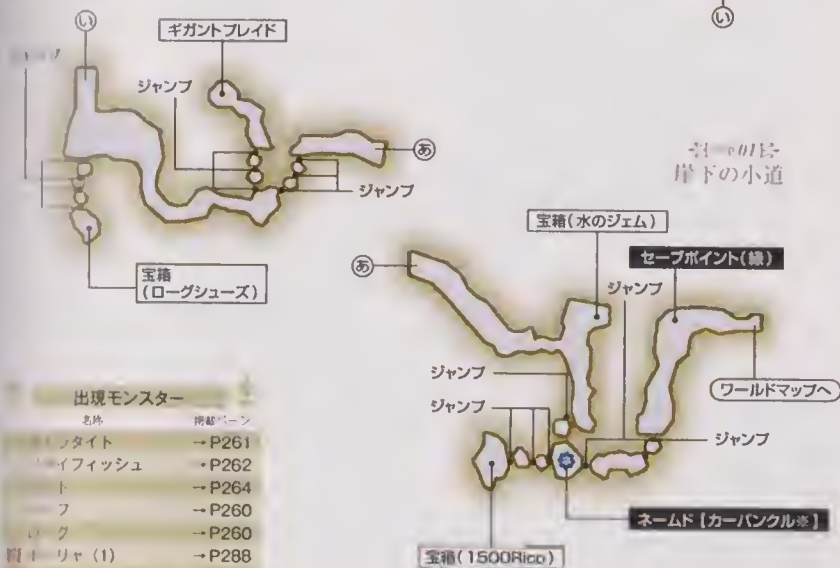
マンデルロー海岸の地図



※クリア後+アルル契約後に出現

宝箱  
(クールスウィート)

マンデルロー海岸の地図



## 出現モンスター

名前 階級レベル

アンタイト	→ P261
イフィッシュ	→ P262
ト	→ P264
フ	→ P260
ク	→ P260
ポーリャ (1)	→ P288
ルーニャ (1)	→ P288
マモン	→ P307
カーバンクル	→ P311

※ギルドクエスト「超小悪魔」を講げると出現

システム

マップ

攻略

サブイベント

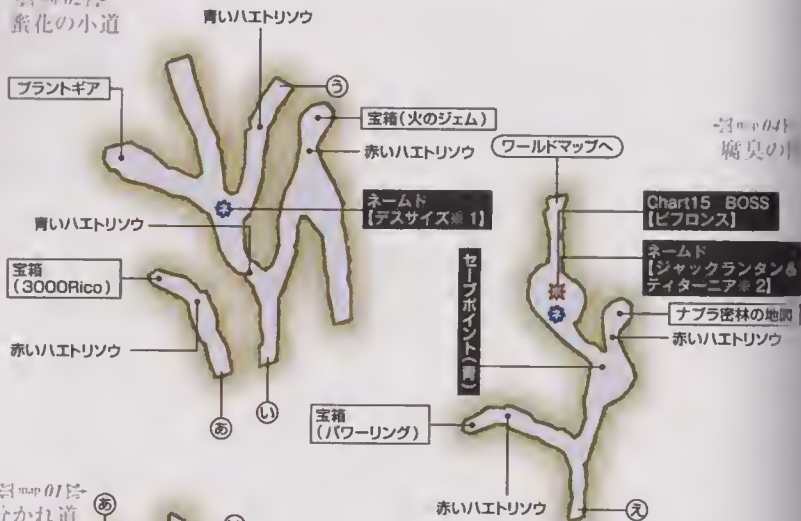
データ

世界観

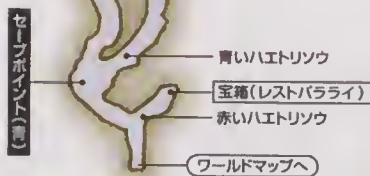
# ナブラ密林

コビンの里の東に位置するダンジョン。植物系の敵が多い。迷い道になっていて、間違った進路を進むと延々とループすることになる。

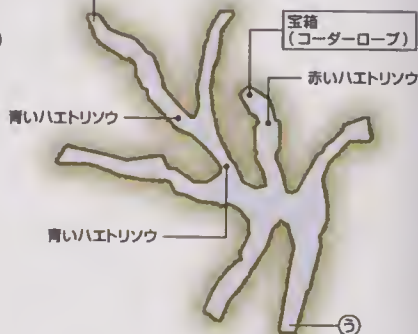
※map 02 蜂化の小道



※map 01 分かれ道



※map 03 極彩色の迷宮



## 出現モンスター

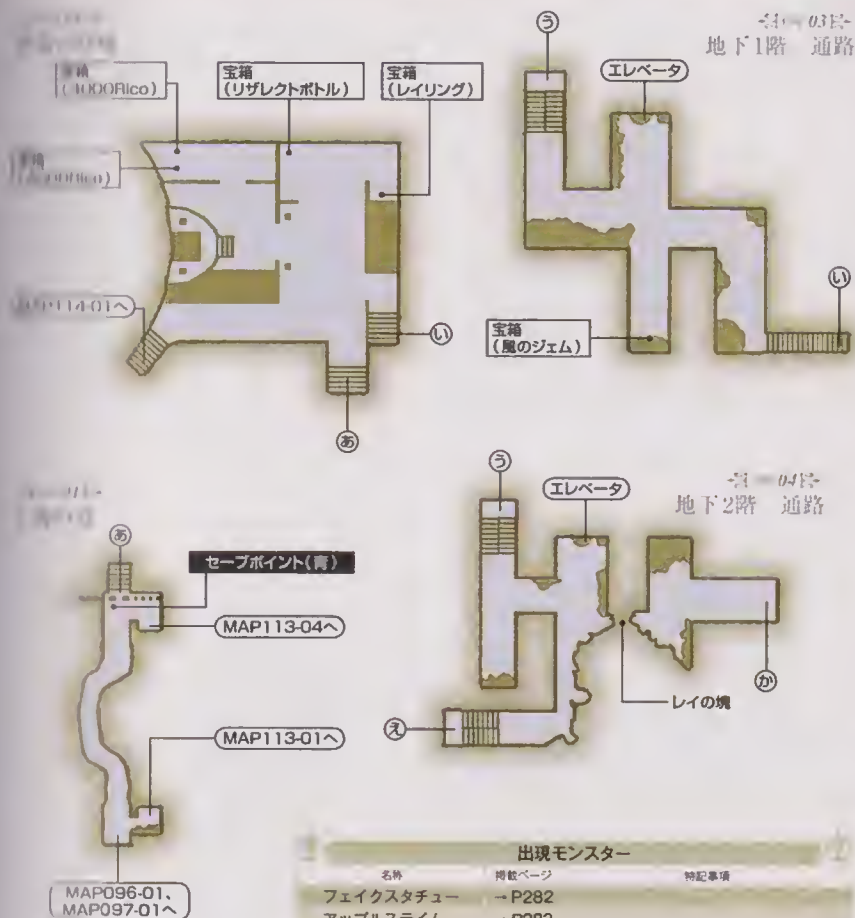
名称	掲載ページ
ナブラトレント	→ P267
ナブラファンガー	→ P269
フラワラ	→ P268
フォレストアイ	→ P268
キラービー	→ P276
モスシーダー	→ P276
※1 ビフロンス	→ P288
※2 デスサイズ	→ P311
※3 ジャックランタン	→ P309
※4 ティターニア	→ P312

※1 ギルドクエスト「害虫の逆襲」を講けると出現

※2 クリア後+アルル契約後に出現。ティターニアはジャックランタンが召喚する

# イルキナ教大神殿～地下

アントラックスの海岸沿いが引き潮になったときだけ渡ることができる大神殿。地下には倉庫や制御室があり、飛光艇の部品などが見つかることも。



出現モンスター		
名称	掲載ページ	特記事項
フェイクスタチュー	→ P282	
アップルスライム	→ P283	
ポルターガイスト	→ P283	
ミミック	→ P281	デンドロミミックの出現条件
セルキー	→ P285	
ローン	→ P286	
ケルビー	→ P286	
クーシー	→ P286	
メルシーミミック	→ P281	デンドロミミックの出現条件
スレイヴワイト	→ P272	Chart21以降に出現
ボーンナイト	→ P271	Chart21以降に出現
★ ハデス	→ P310	

シスラム

マップ

攻略

サバイベント

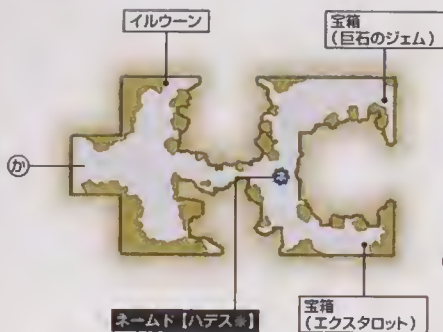
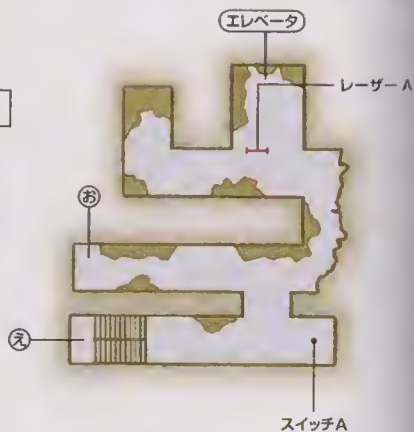
データ

世界観



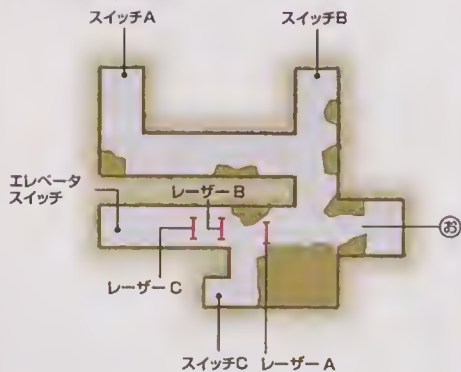
061

地下2階 倉庫

05  
地下3階 通路

07

地下3階 機械室

08  
地下4階 制御室

※ギルドクエスト「死を司る杖」を讀けると出現

# 海鳴りの道

満潮時でも、オルキナ教大神殿へ行くことができる秘密の抜け道。MAP111-01右下の部分から入れる。暗い場所特有の敵が出現する。



## 出現モンスター

名称	掲載ページ
トータス	→ P261
ガクチス	→ P262
フロッグ	→ P263
バンバイアバット	→ P264
フィルタイト	→ P261
※ アーヴァンク	→ P289
※ レモラ	→ P307

① トウエスト「水面下の真」を購けると出現

システム

マップ

攻略

サブイベント

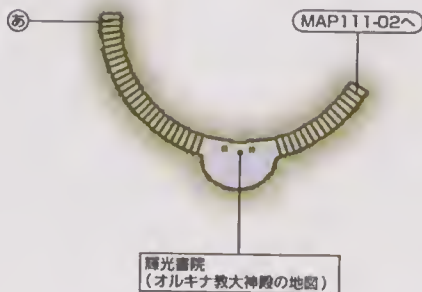
データ

世界観

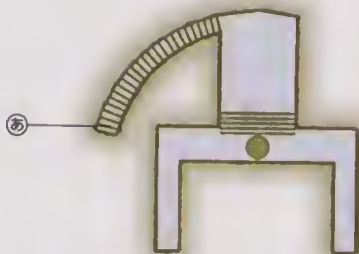
# オルキナ教大神殿～上層部

宗教的な儀式などを執り行なう契約の間が最上階に存在する。それ以外は、長い階段をひたすら上ることになる。

map 01 E  
外周階段



map 02 E  
契約の間



## 出現モンスター

名称	出現ページ	神託事項
教団兵	→ P258 Chart25 時のみ出現	
女教団兵	→ P258 Chart25 時のみ出現	



# 元老院

## 元老院

トレミアの政務を執行する選りすぐりの議員たちが滞在する場所。地下は牢獄となっており、処刑場も存在する。

シーム

マップ

攻略

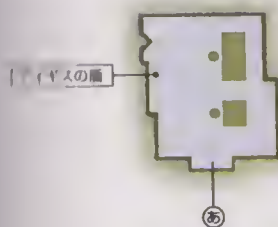
サバイベント

データ

世界観

研究室

研究室

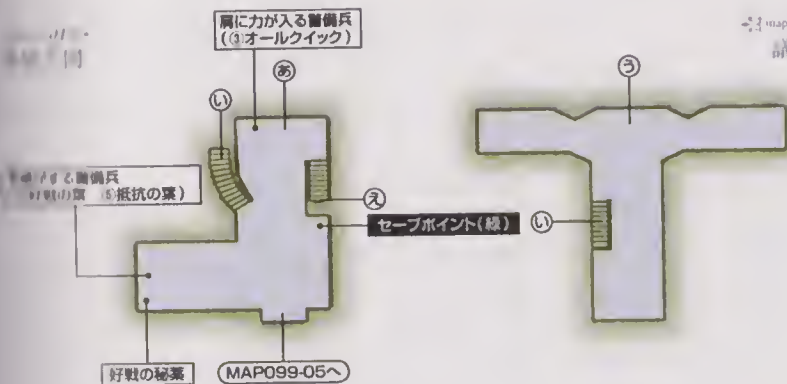


元老院会議場



議場前

議場前



### 出現モンスター

名称	出現ページ	特記事項
共和国兵	→ P259	Chart31 時のみ出現
ウヌス	→ P259	Chart66 時のみ出現
ノウエム	→ P260	Chart66 時のみ出現
森 ボーリヤ (2)	→ P294	
森 ルーニヤ (2)	→ P294	

マップ 061  
懲罰房

宝箱  
(MPチャージ1)

マップ 09  
処刑場

Chart66 BOSS  
【ボリヤ(2) & ルーニヤ(2)】

宝箱  
(リザレクトボトル)

宝箱  
(ランドグリーズ)

マップ 051  
一般房

マップ 08  
処刑場前

か

え

元老院の地図

マップ 071  
特別房

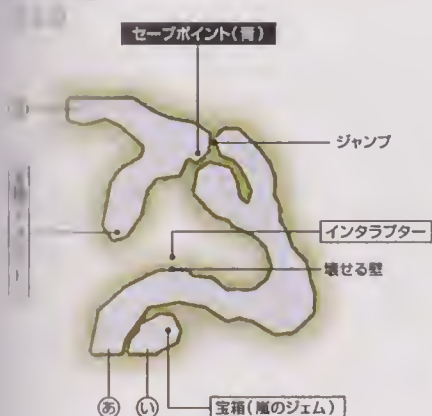
隠し通路

宝箱  
(雨のジェム)

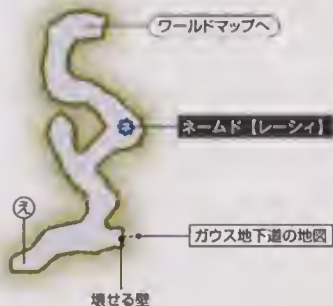
# ガウス地下道

カルブクルス方面からバトラキテスへ行く際に使う抜け道。橋が落ちてしまい、通らざるをえなくなる。魔法生物系の敵がうごめく。

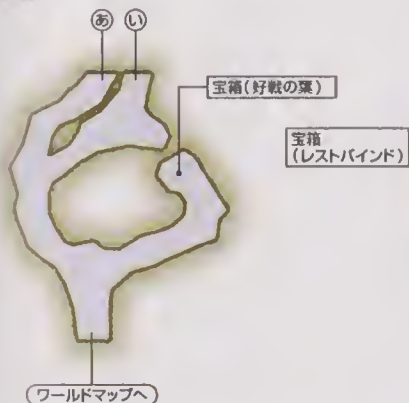
Map 042



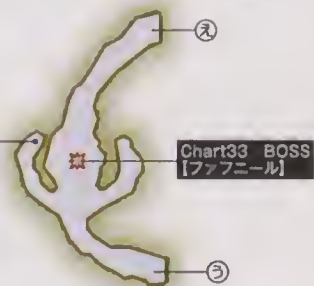
Map 043  
開く道



Map 044  
閉る道



Map 045  
牙の檻



## 出現モンスター

名前	掲載ページ
ビスクドール	→ P270
ボギー	→ P271
リッチ	→ P272
テラートレント	→ P267
★ ファフニール	→ P289
★ レーシイ	→ P309

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

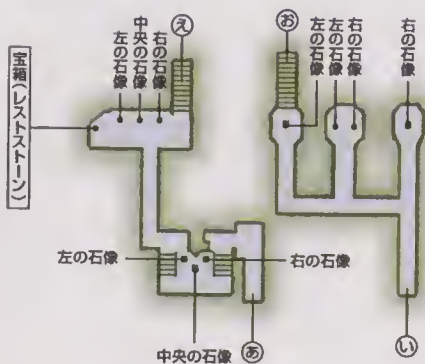


## エブル遺跡

ログレス・グラがいるダンジョン。仕掛けだらけのため、アルスたちとパーティをミックスして協力しながら進むことになる。

map 02

黄金回廊 右翼



map 03

黄金回廊 左翼

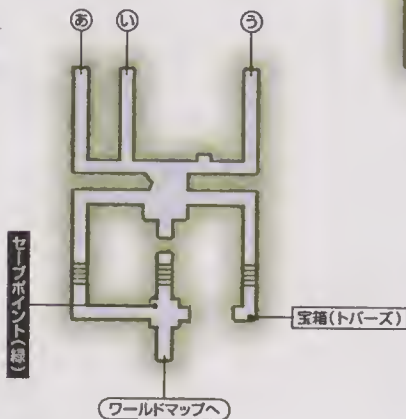
エブル遺跡の地図

宝箱(オールクイック)

宝箱(アンリミテッド)

map 01

黄金回廊



### 出現モンスター

名称	掲載
ラフレシア	→ P200
ベノムファンガー	→ P201
キキーモラ	→ P270
マーリド	→ P271
モスラウス	→ P270
ログレス	→ P200
デンドロミミック	→ P311



# グラ慈恵教会跡地

イグナーツが管理していた共和国の施設。密かな実験がくり返されていた禁断の地でもある。一度クリアすると入ることができなくなる。

Map 01  
声無き遊び場

Chart47 BOSS  
【イグナーツ (1)】

ワールドマップへ

セーブポイント (青)

Map 02  
野菊の礼拝堂

宝箱 (アイアスの盾)

Map 03  
地下の貯蔵庫

飛光艇の部品

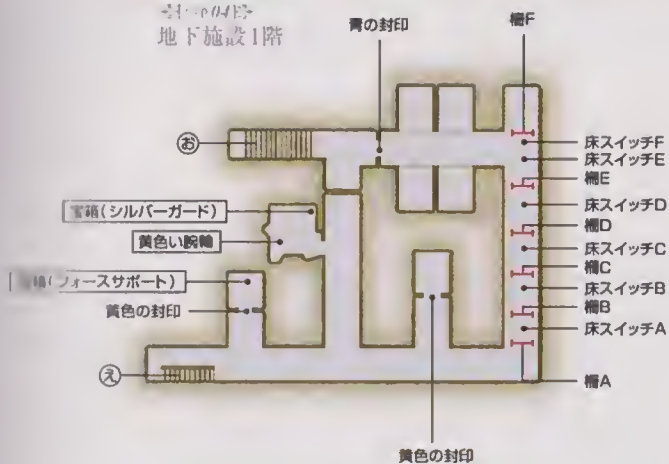
Chart47 BOSS  
【カンヘル】

## 出現モンスター

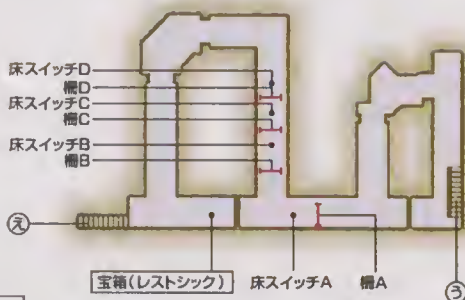
名称	出現
サウロイド	→ P270
ジン	→ P271
カンヘル	→ P290
イグナーツ (1)	→ P291



地下施設1階



地下施設2階



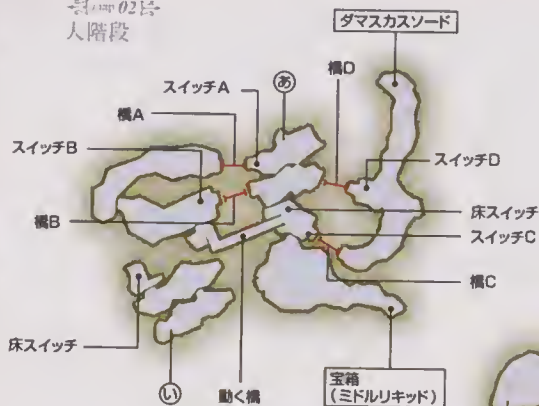
地下施設3階



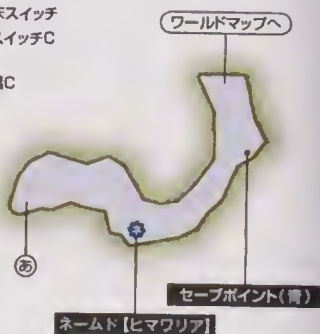
# ガロア大裂溝

エブル方面からダイヤモンド方面へ、海峡を渡ることができる施設。ダイヤモンド軍に管理されている。突然始まるキマイラ戦に注意。

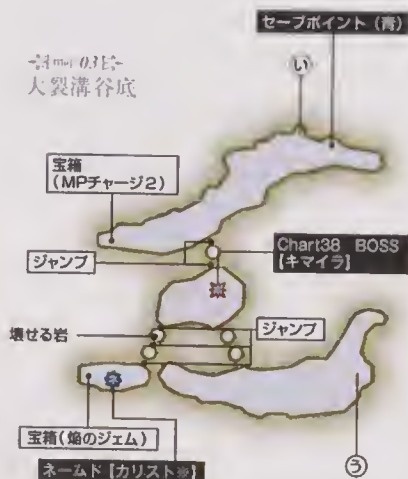
≡map 02≡  
人階段



≡map 01≡  
崖の上 北側



≡map 03≡  
大裂溝谷底



≡map 04≡  
崖の上 南側



## 出現モンスター

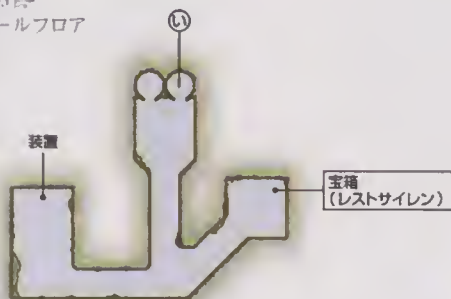
名称	出現レベル
フォレストテック	→P266
レイティバード	→P270
コーカス	→P270
バルチャー	→P265
ディーフロスト	→P262
キマイラ	→P290
ヒマワリア	→P309
カリスト	→P311

※ギルドクエスト「恐怖の巢」を請けると出現

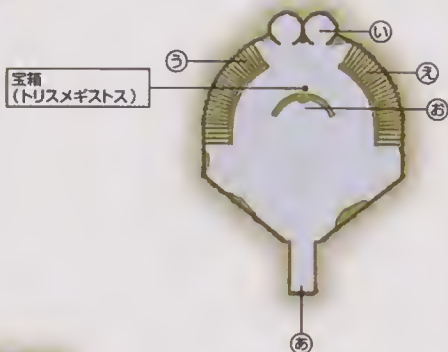
# 大衝塔ザイフェルト

砂漠にそびえ立つ巨大な塔。ログレス・バビルサグが最上階にいる。エレベータと階段があるが、階段には多くの宝物が眠る。

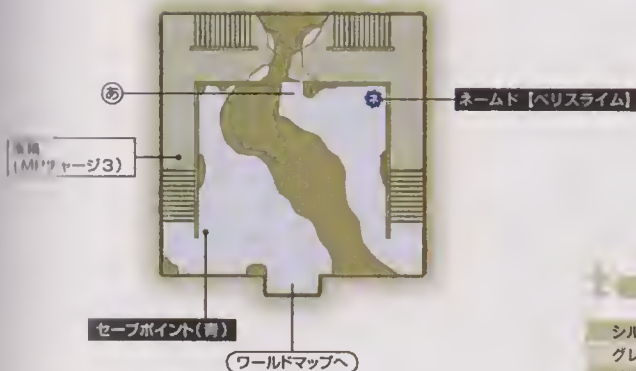
マップ 01  
1F ノールフロア



マップ 02  
エレベータホール



マップ 01  
エントランスホール



## 出現モンスター

名称	掲載ページ
シルフィード	→ P283
グレイブスライム	→ P283
リビングアームズ	→ P283
ヴァサーゴ	→ P282
バビルサグ	→ P292
ベリスライム	→ P313

システム

マップ

攻略

サバイベント

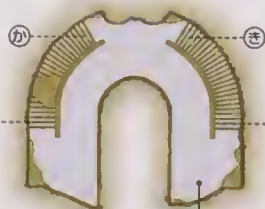
データ

世界観



マッパ 06

ラウンドフロア 03

宝箱  
(MPクイック3)

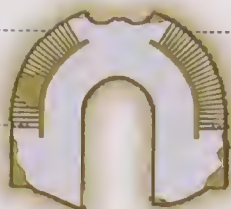
マッパ 09

ラウンドフロア 06



マッパ 05

ラウンドフロア 02



マッパ 08

ラウンドフロア 05



マッパ 04

ラウンドフロア 01



マッパ 07

ラウンドフロア 04



121  
フロア 09

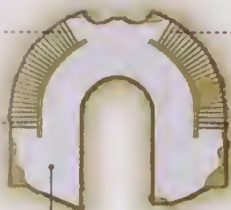


151  
コントロールルーム



戦合ダンジョン BOSS  
[パビルサグ]

111  
フロア 08



宝箱  
(20000Rico)

141  
ヘブンスラダー



宝箱  
(エメラルド)

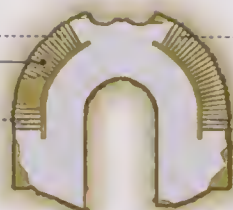
天衛塔サイフェルトの地図

101  
フロア 07



宝箱  
(ヴェントタパール)

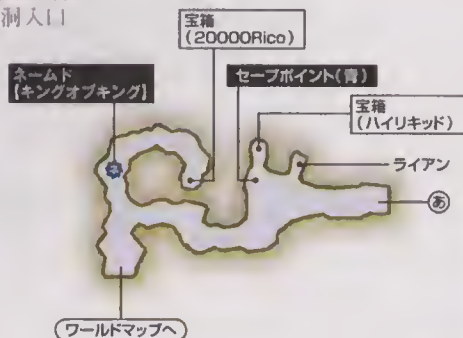
131  
ラウンドフロア 10



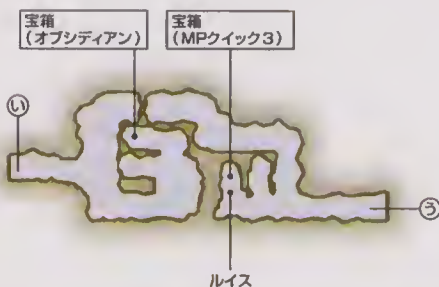
# 廃都ヒルベルト

ホゾン汚染から逃れるために造られた地下都市。いまでも、そこに暮らしていた人々の魂がまよい続けている。ログレス・パネッがいる。

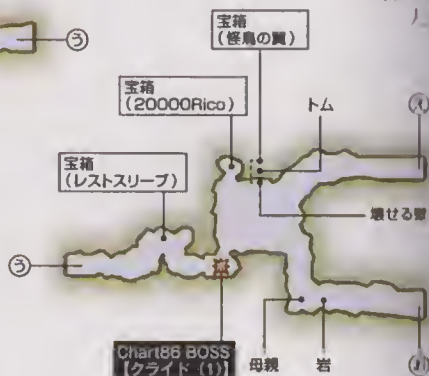
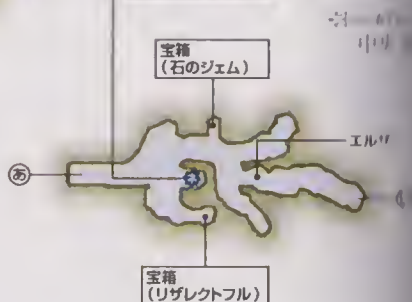
空洞入口



貴人街



ネームド [タナトス]







## 出現モンスター

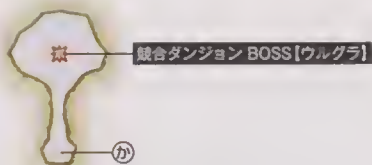
名前	掲載ページ	特記事項
デザートフィッシュ	→ P262	
デザートフロッグ	→ P263	
リャナンシー	→ P271	
サミアッド	→ P275	
ボーンルーク	→ P271	
ノーム	→ P282	
サウロイドデッド	→ P279	
帝国近衛兵	→ P256	Chart86 時のみ出現
女帝国近衛兵	→ P258	Chart86 時のみ出現
バネトツ	→ P293	
クライド (1)	→ P295	
キングオブキング	→ P307	デザートフロッグの代わりに 10%の確率で出現
タナトス	→ P310	ギルドクエスト「廃都の悪夢」を讀けると出現

# エルゴード火山

灼熱の溶岩が湧き出るダンジョン。その足場はろく、崩れやすいため慎重に歩きたい。ログレスウルグラがいる。



第106回  
契約の間



第105回  
灼熱の扉



出現モンスター

名称	出現	特記事項
タイムフロッグ	→ P263	
イクチョウ	→ P265	
セババ	→ P277	
リコマンド	→ P282	
ガード	→ P262	
ス	→ P274	Chart90 以降に出現
ウルグラ	→ P293	
ナベリウス	→ P311	

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観



## ソリトン鍾乳洞

鍾乳洞でできた通路は滑りやすく、時には来り道を戻れないこともあるため注意しよう。ログレス・スタイルがいる。

チャート91  
南の道

チャート92  
岩の道



ワールドマップへ

チャート91  
黄石の道



宝箱(レストボイズン)

宝箱  
(バリビングダガー)

Chart91 BOSS 【エメラルダス】

ネームド【オケアノス※1】

い

う

宝箱(雨のジエム)

ソリトン鍾乳洞の地図

宝箱(アクアグロツケ)

ネームド【アマルテア】

え

お

ジャンプ

チャート95  
青い池

宝箱(アクアマリン)

ジャンプ

セーブポイント(青)

壊せる岩

ジャンプ

ジャンプ

か

き

鍾乳洞ダンジョン BOSS 【スタイル】

チャート96  
契約の洞

く

## 出現モンスター

名前	掲載	特記事項
ゼフィアンボ	→ P261	
ブラッドサッカー	→ P264	
ウンディーネ	→ P282	
キャットフィッシュ	→ P263	
モスリーフ	→ P277	
マッカレル	→ P262	
アダマンギア	→ P281	Chart91 以降に出現
スタイル	→ P293	
エメラルダス	→ P295	
オケアノス	→ P307	クリア後 + アルル契約後に出現
アマルテア	→ P311	ギルドクエスト「とても 大きいです」をクリア

# ボルベント大氷壁

雪に閉ざされた北の大地にあるダンジョンだ。オ  
バルスに防御壁を張るための重要な拠点。その  
いちばん奥では意外な出会いが待つ。



ス  
タ  
ム

マ  
ッ  
プ

攻  
略

サ  
ブ  
イ  
ベ  
ント

テ  
ー  
タ

世  
界  
観

063  
銀水の城



アルルへ・スタート地点から「右→上→右→上→左→上→左→下→右→下→左→右→上」

宝箱(ヘルメスシューズ)へ・スタート地点から「右→上→左→下」

宝箱(胡蝶の籠手)へ・宝箱(ヘルメスシューズ)の地点から「上→右→右→上→左→下→右→下→左→下→左」で宝箱(胡蝶の籠手)に

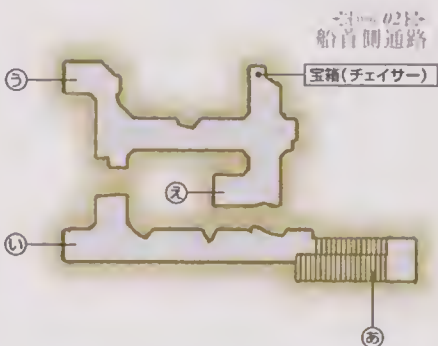
宝箱(砂の城)へ・宝箱(胡蝶の籠手)の地点から「右→上→右」

### 出現モンスター

名前	出現	特記事項
帝国騎兵	→ P256	Chart56 時のみ出現
女帝国騎兵	→ P257	Chart56 時のみ出現
スノウフロッグ	→ P263	
トロンボワール	→ P261	
イヴェール	→ P267	
スノウバルチャー	→ P265	
ルーシーミミック	→ P281	
ガルム	→ P273	Chart98 以降に通行可能になる奥の711
アイスクロウ	→ P272	Chart98 以降に通行可能になる奥の711
アルル	→ P299	クドアンヌ、マシュガルと契約している
セバル	→ P312	Chart57 以降に出現

# 旗艦パーセヴァル

メリディア軍の旗艦で、ヴァイスが指揮を執る。  
一度クリアして外に出ると二度と入れないので、  
アイテムの取り忘れに注意。



## 出現モンスター

名前

階数

！ 食

→ P256

＊ 闘！ 食

→ P257

＊ウルグラを倒していない場合は爆炎のジェム  
スクイルを倒していない場合は流水のジェム  
パヒルサグを倒していない場合は疾風のジェム  
入手できるジェムはいずれかひとつで、優先順位は爆炎のジェム＞流水のジェム＞疾風のジェム

ス  
ム

マ  
ッ  
プ

攻  
略

サ  
イ  
フ  
イ  
ヘ  
ン  
ト

デ  
ー  
タ

世  
界  
観

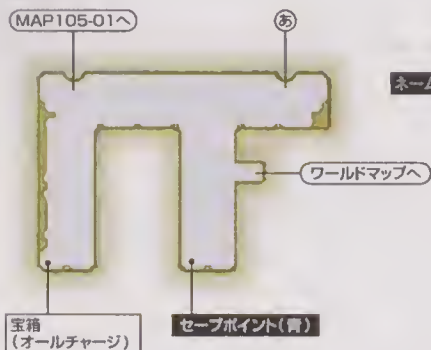


ノ  
ム  
マ  
ッ  
プ  
取  
略  
リ  
フ  
ィ  
ベ  
ン  
ト  
ア  
ー  
タ  
世  
界  
観

# 空中回廊ラスカーダ

クレイデル(MAP105-01)とつながる空中回廊  
空に浮かんでいるため、飛光艇で空中から入  
ることができる。

MAP105-01  
エベタム

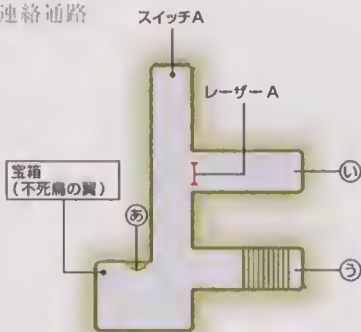


MAP105-02  
中央制御室

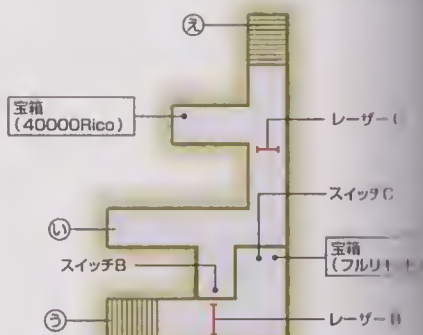


※クリア後+アルル契約後出現

MAP105-02  
連絡通路

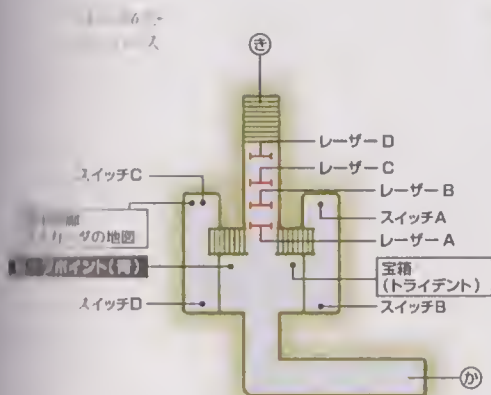


MAP105-03  
実験室

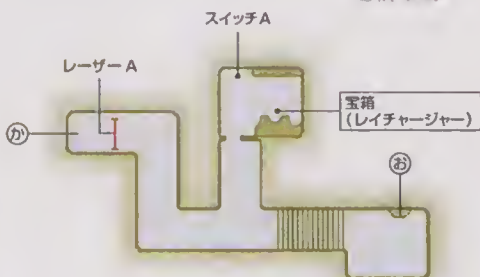


117  
定理の間

Chart196 BOSS  
【ホゼア】



118  
通信室



出現モンスター

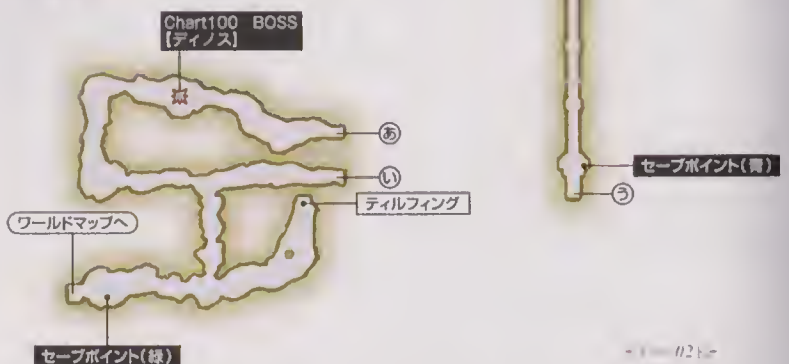
モンスター 出現数

グバトラー	→P284
ナルセイバー	→P285
ルギア	→P281
ダセイバー	→P285
ダシテム	→P284
ダシテム	→P297
ダシテム	→P313

# 空中回廊ベルクト

飛光艇で結晶化大陸の中央へ行くと着地ポイントがあり、そこから徒歩で入る。強敵が隠れているため不用意な戦闘は避けよう。

花緑青の路



珊瑚の回廊



## 出現モンスター

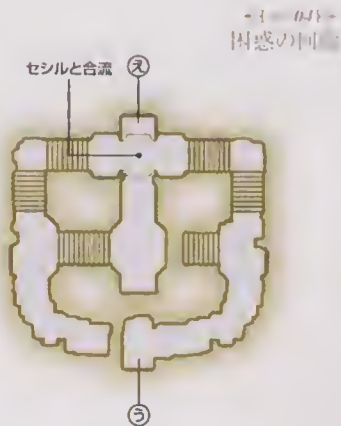
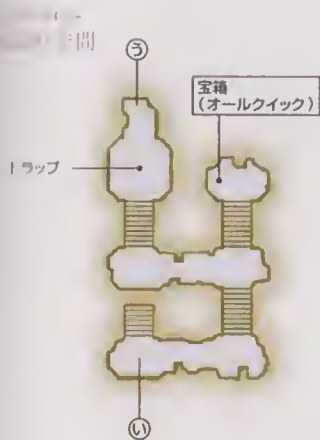
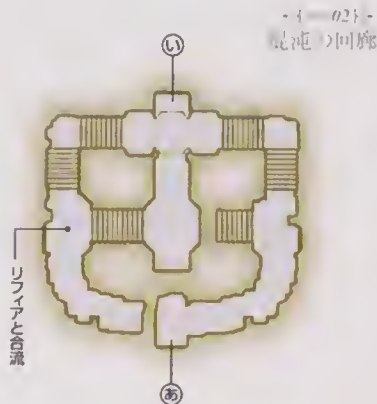
名前	出現レベル
ヒメ	→ P269
イフリート	→ P279
リアルセイバー	→ P285
ベルクトセイバー	→ P285
ベルクトシステム	→ P285
🔴 クライド (3)	→ P297
🔴 ディノス	→ P297
🔴 アルス (3)	→ P298
🔵 ベヌウ	→ P308
🔵 ナナホシ	→ P312

※1 クリア後+アルル契約後に出現

※2 花緑青の路でモンスター7体撃破後、珊瑚の回廊に入ると出現

# 聖地ノワール

イーサ神が待つ最後のダンジョン。入ったばかりの場所からは引き返すことが可能なので、準備をしっかりとってから挑みたい。



システム

マップ

攻略

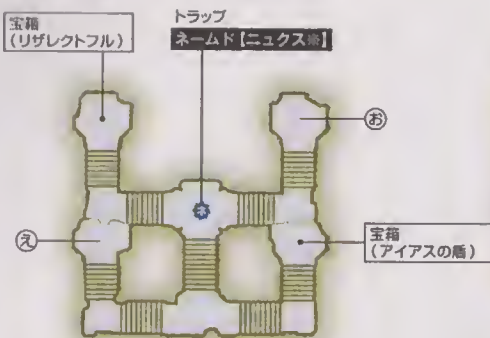
サブイベント

データ

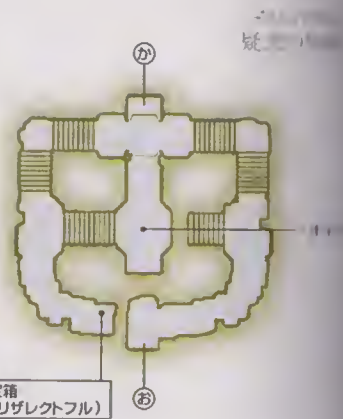
世界観



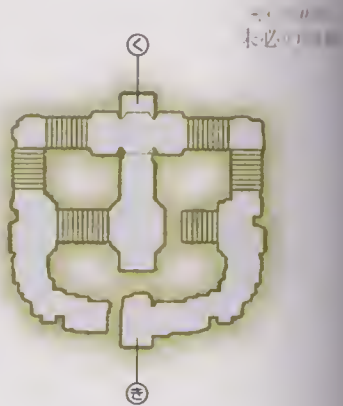
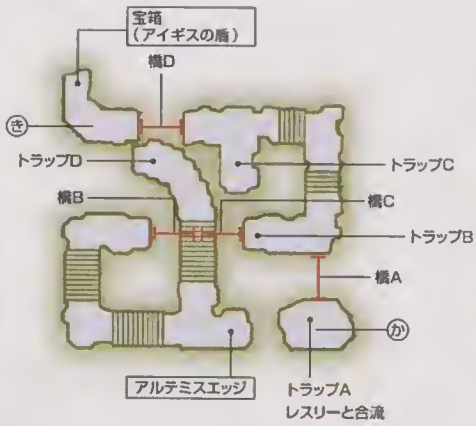
・イ・05ト・  
反響の空間



※ 帰郷と永遠の三叉路でアルルと出会ったあとに出現



・イ・07ト・  
信義の空間



ボス = 091号  
系譜の空間

宝箱(砂の城)

④

トラップ  
サーージュと合流

宝箱  
(スペシャリティL)

⑤

足跡

⑥

聖地ノワールの  
基壇

宝箱(エリクシア)

⑦

⑧

セーブポイント(緑)

ボス = 11号  
選択の間

Chart103 BOSS  
【リユース(2) / イーサ神】

⑨

#### 出現モンスター

名前 掲載ページ

リレンザース	→ P278
ロックイヤー	→ P275
ロルトサイズ	→ P277
リグル	→ P273
リレゴン	→ P282
リヴァトータス	→ P261
リレ	→ P272
リモス	→ P274
リオ	→ P280
リリス (1)	→ P299
リリス (2)	→ P299
リイサ神	→ P300
リクス	→ P310

# 月影の宿

ワールドマップのあちろこちに点在する、旅人たちのための宿。商人や巡礼中の人々が休ん、幾何回廊アルヴィスへの入口もある

新月の宿 満ちた地

新月の宿 満ちた地

セーブポイント(青)

小屋

逃げた男  
(1編の破片)

股旅兄弟舎の十四男坊  
(眉月の宿の地図)

見上げる女  
(5防戦の罠)

幾何回廊アルヴィスへ

セーブポイント(青)

小屋

股旅兄弟舎の  
(朔月の宿の地図)  
2リコタロ

運命の四重

新月の宿 満ちた地

新月の宿 満ちた地

文化を重んじる男  
(4リザレクトフル)

股旅兄弟舎の六男坊  
(満月の宿の地図)

小屋

セーブポイント(青)

水をくむ女  
(3リザレクトボトル)

股旅兄弟舎の十八男坊  
(古月の宿の地図)

満月の秘薬

一途な女の子  
(3フルリキッド)

小屋

縛るに解れない男  
(1土の破片)

小屋

セーブポイント(青)

股旅兄弟舎の十男坊  
(半月の宿の地図)

新月の宿 満ちた地

新月の宿 満ちた地

セーブポイント(青)

小屋

股旅兄弟舎の十一男坊  
(弧月の宿の地図)

感受性豊かな信徒  
(3エクスタロット)

大地の破片

波瀾の破片

小屋

股旅兄弟舎の十六男坊  
(織月の宿の地図)

セーブポイント(青)

Chart98 BOSS  
【クドアンヌ】

\*Chart98以降に出現



WALKTHROUGH

0000



# チャート

ラルクたちの冒険がひと目でわかるように、冒険の順番をチャートにまとめた。該当するページに詳しい攻略が掲載されているので、迷ったら参考にしてほしい。また、ここに記載されているチャートの番号が、攻略、マップ、データ、すべてのイベントのタイミングに対応しているので、Chart1～103までの表記があったら、このページと照らしあわせ、タイミングを確認してほしい。

START			25	オルキナ教大神殿	P100
1	オープニング(旗艦パーセヴァル)	P144	26	教都アントラクス	P101
2	レテアの森	P144	27	オルキナ教大神殿	P101
3	トバジオン	P144	28	教都アントラクス	P101
4	ジャダ	P145	29	帝都ダイヤモンド	P102
5	竜縛塔	P146	30	首都カルブングル	P101
6	ジャダ	P148	31	元老院	P101
7	帝都ダイヤモンド	P148	32	聖都ベネトナーシュ	P101
8	ダイヤモンド城	P148	33	ガウス地下道	P100
9	帝都ダイヤモンド	P148	34	バトラキテス	P100
10	ダイヤモンド城	P149	35	エブル	P100
11	帝都ダイヤモンド	P149	36	エブル遺跡	P100
12	マンデルロー海岸	P150	37	エブル	P170
13	盗賊船	P150	38	ガロア大裂溝	P172
14	コビンの里	P150	39	トバジオン	P174
15	ナブラ密林	P152	40	海岸	P174
16	月影の宿(満月の宿)	P154	41	トバジオン	P170
17	教都アントラクス	P154	42	ジャダ	P170
18	オルキナ教大神殿	P155	43	竜縛塔	P177
19	教都アントラクス	P155	44	古代の飛光艇	P170
20	オルキナ教大神殿	P155	45	エブル	P170
21	オルキナ教大神殿地下	P156	46	古代の飛光艇	P170
22	教都アントラクス	P157	47	グラ慈恵教会跡地	P170
23	オルキナ教大神殿	P157	48	エブル	P102
24	海鳴りの道	P158	49	古代の飛光艇	P102

1	鐘ヶ谷ダンジョン1	P183※
2	イハルス	P192
3	鐘都カルブンクルス	P192
4	元老院	P193
5	鐘都カルブンクルス	P193
6	イハルス	P193
7	レリルベント大氷壁	P194
8	イハルス	P196
9	レイブセシル号	P196
10	鐘ヶ谷ダンジョン2	P196※
11	レイブセシル号	P197
12	月影の宿	P197
13	レイブセシル号	P197
14	鐘都カルブンクルス	P197
15	聖都ベネトナーシュ	P198
16	鐘都カルブンクルス	P198
17	元老院	P199
18	鐘都カルブンクルス	P200
19	鐘ヶ谷ダンジョン3	P200※
20	元老院	P201
21	鐘都カルブンクルス	P201
22	レイブセシル号	P201
23	帝都ディアマント	P201
24	ディアマント城	P202
25	帝都ディアマント	P202
26	ディアマント城	P202
27	帝都ディアマント	P202
28	元老院	P203

78	バトラキテス	P203
79	旗艦バーセヴァル	P204
80	聖都ベネトナーシュ	P205
81	ブレイブセシル号	P205
82	天衛塔ザイフェルト	P205
83	リフィア精神世界	P206
84	天衛塔ザイフェルト	P206
85	フェリス	P206
86	魔都ヒルベルト	P207
87	フェリス	P208
88	首都カルブンクルス	P208
89	元老院	P208
90	エルゴード火山	P209
91	ソリトン鍾乳洞	P210
92	帝都ディアマント	P212
93	ディアマント城	P213
94	空中回廊ラスカーダ	P214
95	クレイデル	P214
96	空中回廊ラスカーダ	P216
97	クレイデル	P218
98	空中回廊ラスカーダ	P218
99	結晶化大陸	P218
100	空中回廊ベルクト	P219
101	元老院	P221
102	帝都ディアマント	P221
103	聖地ノワール	P222

ENDING

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

※ダンジョン1～3は、天衛塔ザイフェルト(→P184)、魔都ヒルベルト(→P186)、エルゴード火山(→P188)、ソリトン鍾乳洞(→P190)の4つのダンジョンから、プレイヤーの選んで進んでいくことになります。選んだ場所ごとに、各ページを参照してください。

## Chart NO. 1~3

# オープニング〜トバジオン

メリディア帝国の認可傭兵であるラルクは、濁電討伐の戦いに参加していた。しかしその戦いのさなか、ラルクは濁電とともに空中戦艦から落下。レテアの森に落ちた彼は、リフィアと名乗る不思議な少女に助けられるのであった。

## ワイバーンとのイベント戦闘

オープニング

Chart 1

まずはオープニングムービーから、そのままワイバーンとのイベントバトルが始まる。このバトルで使えるコマンドは「たたかう」、「ぼうぎょ」のどちらかのみ。3ターン目には「たたかう」しか選べなくなり、コマンドを入力するとムービーが発生する。このムービーでは、ワイバーン戦の決着、ラルクの落下、そしてリフィアとの出会いが描かれる。



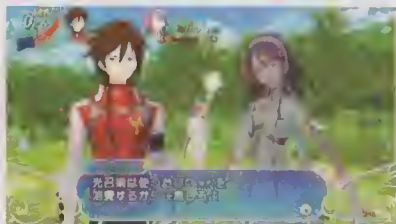
▲ワイバーンとともに落下したラルクは、レテアの森で電災害に巻き込まれそうになる。

## リフィアとともに森を脱出

レテアの森

Chart 2

冒頭でリフィアが仲間に加わり、ふたりパーティとなる。マンドラゴラとのイベントバトルが終わると、その先のうねる小道(MAP107-02)ですぐにレテアの森の地図が入手可能。そのままモンスターを倒しながら出口に向かって進もう。飛び石のせせらぎ(MAP107-01)では道が小川で断たれているが、Aボタンを押すことでジャンプして先に進める。



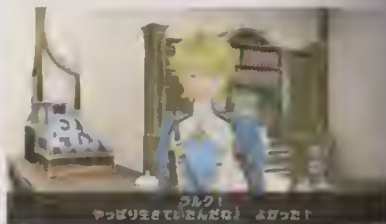
▲スタート地点からすぐ進むとマンドラゴラとのイベントバトルが発生。バトルの基本的な説明がなされる。

## トバジオンでアルスと合流

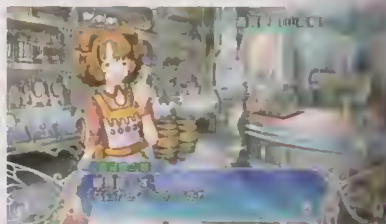
トバジオン

Chart 3

レテアの森を出たら、南に進んでトバジオン。トバジオンでは宿に入り、アルスに会おう。村長の家へ濁電討伐の報告をするために訪ねて戻るとアルスが仲間に加わり3人パーティになる。この際2000Ricoが得られるので、ジャダへの旅費として道具屋でヒールリキッドやアナライザーを購入しておくといい。



▲宿ではラルクの親友であるアルスと出会う。リフィアはパーティから外れるが、すぐに復帰する。



▲トバジオンには道具屋が存在する。ここでヒールリキッドやアナライザーをいくつか購入しておこう。

## 街の出口でアームフォースが開放

トバジオンを出る際、アルスがアームフォースの使い方を明してくれる。以後、システムメニューから武器の取り付け、取り外しが可能に。この時点では初期装備の武器しか持っていないが、ジャダへ行く途中、多数の武器を購入できる。さらに、モンスターとの戦闘や宝箱からも入手できるので、アームフォースを積極的に活用していきたい。とくに特定のダンジョンやボス戦では、その戦いに適したアームフォースの選択が必須になってくる。



# ジャダ

NO  
4

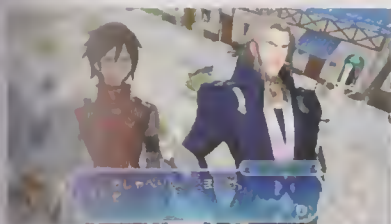
リフィアの正体は、帝国の敵国であるトゥレミア共和国の巫(ディーバ)であった。ラルクは、トバジオンで再会した親友・アルスとともにリフィアをジャダに送り届ける。しかし、そのジャダを謎の一群が襲撃して……。

## ■ たち、そして骸使いと連戦

ジャダ

Chart 4

第4章(MAP091-02)の司令室でクライドに会った後、ジャダの襲撃が始まる。拠点区画でスレイヴボーン戦が発生。その後封印門前でスレイヴボーン戦が発生。その後封印門前(091-01)に移動すると骸使い戦も発生する。スレイヴボーン戦と骸使い戦までリフィアと合流できない。リフィアと合流後、リフィアに装備を整えておこう。



スレイヴボーン戦には、オイゲンが参戦。また、バトル終了後はニコルが仲間になる。

## ✦ イベント戦でエクセルアクトが開放

3回目のスレイヴボーン戦後、エクセルアクトが修得可能になる。骸使いとの戦いに備えて、ジャダの戦いではSPを蓄積、温存しておくといい。



▲オイゲンがエクセルアクトを指南してくれる。以後は、攻撃や回復の切り札として活用するといいだろう。

## ✦ 回復は駆け出し衛生兵で

ジャダにモンスターが出現したあとは宿屋に入れないが、拠点区画の駆け出し衛生兵が回復をしてくれる。なお宿屋以外の店は利用可能だ。

## 骸使い

鬼崎塔

DATA⇒P287



ボス戦。小まめな回復や移動での位置取りが重要になる。行動パターンとしてはブレイズ、ナイトメアなどの光召術を使うことが多く、序盤は光召術でスレイヴボーンを呼び出してくる。スレイヴボーンは優先的に撃破しよう。

基本DATA	
HP	1325
属性	火、風
属性耐性	土
主要技	
技名	スレイヴボーンを1体召喚
効果	単体に無属性ダメージ
属性	-
威力	-
範囲	-
備考	-

## BOSS

## ナイトメア対策の“待機 移動”

ナイトメアは、睡眠効果のある範囲攻撃の光召術だ。パーティが1ヵ所に集まっているときにこのナイトメアを受けると非常に危険なので、“待機 移動”で距離を開けておくこと。ナイトメアには300ほどのダメージがある。



▲いずれの攻撃もダメージが大きい。こまめにヒールリキッドを使い、HP300以上を維持しておこう。

システム

マップ

攻略

ライフイベント

データ

設定



# 竜縛塔

NO.  
5

ジャダを襲った謎の団。その混乱のさなか、ラルクはリフィアが竜縛塔に向かったことをニコルに告げられる。彼女を追ひ、竜縛塔に向かうラルク。しかし強敵である骸使いの前に、ラルクらは絶体絶命の窮地に追い込まれた。

## ログレス・シムマフと契約

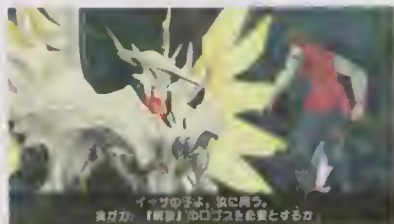
竜縛塔

Chart 5

竜縛塔に逃げ込んだラルクたちは、シムマフのいる束縛の間(MAP108-03)に向かう。途中出現するモンスターたちはレベル10近くあり、最後に戦う骸使いはレベル13の強敵。力不足と感じたら、入口にあるセーブポイント(緑)で回復しながら敵を倒し、レベルアップさせてから奥に進んでいこう。



▲モンスターは魔法生物がメイン。骸使いと戦うまえに、レベル10近くまで上げておけば攻略がラクになる。



▲束縛の間ではシムマフとの契約が行なわれ、最強の攻撃手段のひとつであるログレスが使用可能になる。

## ログレスはボス戦までつねに温存しよう

竜縛塔クリア後に使用可能となるログレス・シムマフ。ログレスはRP100%が使用条件で、なおかつAP消費量も多い。しかしシムマフの攻撃力と攻撃範囲は、そのデメリットを補って余りあるものだ。以降の戦いでは、ぜひ積極的に使っていきたい。道中のモンスター戦ではRPを蓄積、温存しておき、ボス戦で使用するといい。シムマフ以後に入手できるログレスも、基本的に使い方は同様だ。

## 塔1階北西部でスイッチを入力

まずはリフトの動力を入れるためのスイッチを入れる。スイッチは塔1階(MAP108-04)の北西部にあるので、まっすぐ進んでいくといい。奥の扉を開けると進むと、宝箱から1500Ricoも入手できる。途中にはモンスターが数体存在する。とくに、リフトのようなガーゴイルには要注意。ラルクらはと意に動き出し、接触を仕掛けてくるのだ。



▲スイッチは右手の壁沿いに進んでいけば、すぐに入力できる。そのあとは、南西部の宝箱回収も忘れずに。

## リフト前まで進むとボス戦に

リフトで降りた先の塔地下1階(MAP108-05)は、束縛のリフトまで進むとイベントが発生。1階間に強制移動してボス戦になってしまう。リフト前まえにふたつの宝箱と地図を入手しておこう。また、竜縛塔の地図の前のタロス、撃破してChart43の竜縛塔でタルタロスが出現する。タルタロスからは強力な武器である「断罪」が入手できるので、リフト前のイベント発生後にタルタロスを撃破しておくこと。



▲攻撃範囲は、バトルフィールドの全域とかなり広い。複数のターゲットをまとめて攻撃できるメリットがある。



## Chart

NO.  
6~9

## ジャダ〜帝都ディアメント

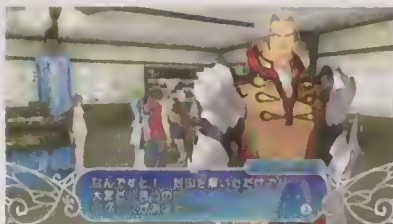
竜縛塔で窮地に追いつめられたラルクたちは、シムマフと契約することで九死に一生を得た。だが、その代償として帝国からシムマフの力は失われ、レイの供給は途絶えたのである。

## 司令室のクライドに報告

ジャダ

Chart 6

竜縛塔の戦いを終えたラルクたちは、まずはジャダ司令室のクライドに報告に向う。会話後、司令室を出ると帝都ディアメントが地図に表記され、移動が可能になるぞ。帝都ディアメントはジャダの東。途中にある橋を渡ると、一段強いモンスターたちのエリアに入る。道中の戦いに備えて、ジャダを出る際は宿屋に泊ってHPやMPを回復しておこう。



▲クライドに竜縛塔の一件を報告する。シムマフが失われたことで、帝国とアルスは窮地に追い込まれてしまった。

## フレア将軍に逮捕される

帝都ディアメント

Chart 7

竜縛塔事件の報告のため、帝都ディアメントを訪れたラルクたち。だが、噴水広場(MAP092-02)の中央付近まで進むとフレアとニコルが現われ、ラルクたちを拘束する。その後は強制的にディアメント城の謁見の間(MAP094-03)に移動する。ちなみに帝都ディアメントの大橋(MAP092-01)には股旅兄弟がいるので、さきに地図をもらっておこう。



▲1度目の敵使い戦後に逃げ出していたニコルと、ここで再会。ラルクたちはフレアらに捕らわれてしまう。

## ヴァイスからの依頼

ディアメント城

Chart 8

謁見の間に連行されたラルクらは、ヴァイスから竜縛塔の一件の叱責を受け、教都アント・マ・ドゥ・クレストの入任務を言い渡される。謁見の間での会話後、謁見の間(MAP095-07)でヴァイスから辞令を言い渡される。その後はザムエル武芸塾を目指すことになる。ディアメント城(MAP093-06)では、股旅兄弟が、地図をもらっておくこと。

## ザムエル武芸塾から出立

帝都ディアメント

Chart 9

上層地区(MAP093-05)のザムエル武芸塾に到着。デールに会ったあと、武芸塾離れでエレンと会話。その後、自室のベッドを調べて休息し、武芸2階にいるザムエルと会話。つぎに1階のドクレストの説明を聞いて、教都アント・マ・ドゥ・クレストの船を探すため港湾地区(MAP092-03)に入る。港湾地区では、竜縛塔で戦った敵使いを発見し、



▲ザムエル武芸塾を目指す途中、ディアメント城(MAP093-06)でリュースとソアラに出会う。今後の重要な人物



▲ザムエル武芸塾離れでは木刀を入手。ロックの呪いは、経験値が入らず、WPが多く手に入る。



# ダイヤモンド城～帝都ダイヤモンド

10~11

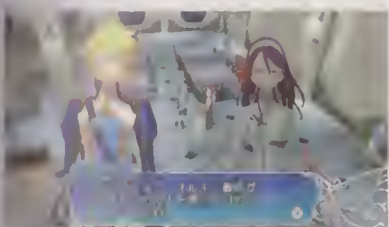
帝都アントラクスへの侵入を命じられたラルクたちが、アントラクス行きの船にはなぜか電縛塔で彼らを襲った戦使いの姿があった。アントラクスに行く別の船を求めて、ラルクはダイヤモンド城へと向かったのである。

## 兵士控え室でアルスと合流

ダイヤモンド城

Chart 10

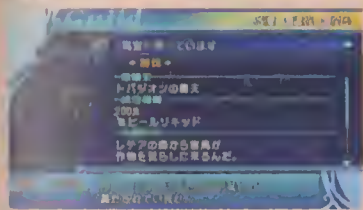
帝都アントラクスに侵入を命じられたラルクたちは、アントラクス行きの船にはなぜか電縛塔で彼らを襲った戦使いの姿があった。アントラクスに行く別の船を求めて、ラルクはダイヤモンド城へと向かったのである。



帝都アントラクスに侵入を命じられたラルクたちは、アントラクス行きの船にはなぜか電縛塔で彼らを襲った戦使いの姿があった。アントラクスに行く別の船を求めて、ラルクはダイヤモンド城へと向かったのである。

## 帝都のギルドをクリアしておこう

Chart 12以降、舞台は帝都アントラクスに移る。帝都アントラクスには戻ってこれない。帝都アントラクスでは、メリディア帝国領でのギルドクエストをいくつか受けられるので、いまのうちにクリアしておくのがオススメだ。どれもその難易度は高くないので、モンスターでWPを稼いづつクリアしてしまおう。



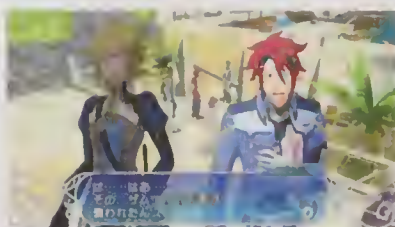
▲クエストには、トバジオン周辺のものもある。いったんトバジオンに戻りながらクエストクリアを目指そう。

## コビン、セシルが登場

帝都ダイヤモンド

Chart 11

港湾地区に行くニコルが現われ、ザムエル武芸塾が何者かに襲われたと伝えられる。急ぎザムエル武芸塾に戻るが、その途中の噴水広場でセシルと出会う。セシルとの会話イベント後、ザムエル武芸塾でエレーナと話すと、ザムエルを追ってマンデルロー海岸に向かうことになる。その後、噴水広場で再びセシルとの会話イベントが発生し、彼女とともにマンデルロー海岸を目指す。



▲ここでニコルがパーティに正式加入。4人パーティとなり、以後はパーティメンバーの入れ替えが可能になる。



▲ザムエル武芸塾でコビン、噴水広場でセシルがパーティに参加。セシルはゲストキャラクターとして戦闘に加わるぞ。

## 帝都を出たら南へ進む

ニコル、セシルがパーティに加わったら、帝都ダイヤモンドの南にあるマンデルロー海岸を目指す。前述のとおりChart 12以後は帝国領に戻れなくなるため、いまのうちに各街の武器をすべて買い揃えておくといい。また、マンデルロー海岸以降はしばらくダンジョンやワールドマップでの戦いが続くので、長旅に備えてヒールリキッドやリザレクトポトルも余裕を持って買いだめしておくこと。

シーム

マップ

攻略

サブイベント

データ

設定



マンデルロー海岸～コピンの里

NO.

12~14

マンデルロー海岸に向かったザムエルを追い、急ぎ出発するラルクたちが、すでにザムエルは重傷を負い倒れ、イグナーツと呼ばれる謎の敵に追われたアデールは洞窟奥に逃れたという。彼女を追い、ラルクらは洞窟内に入る。

ザムエル&アデルを追え!

マンデルロー海崖

### Chart 12

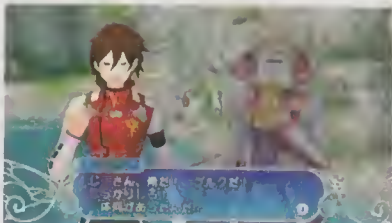
ザムエルとアデルを追ってマンデルロー海岸に到着したラルクたち。マンデルロー海岸は特別なギミックこそないが、途中の磯辺をジャンプしながら進んでいくことになる。一見、道がつながっていないように見える場所もジャンプで越えられるので、進める場所をよく確認しながら進むこと。



▲滝の裏や岩陰など、見えにくい場所に宝箱や武器が隠されている。マップを参考にすべて入手しよう。

### ✪ 傷ついたザムエルを救出

滝の入り江(MAP109-02)では、倒れたザムエルと出会う。また、さらに少し進むと会話イベントが発生し、セシルがパーティから離脱。ゲストがいなくなるので、やや戦力が低下してしまう。



▲イグナーツに敗れ、倒れたザムエル。そこにオイゲンが現われ、ザムエルを帝都ディアマントに連れ運んだ。

## ✪ 港でポーリャ&ルーニャとバトル

秘密の港(MAP109-04)まで進むと、ポーリャ&ルーニャとの戦いが始まる。この直前、ならず者の住処(MAP109-03)にはセーブポイントがあるので、ボス戦のまえに念のためにセーブしておこう。

助けてくれたサージュが仲間に

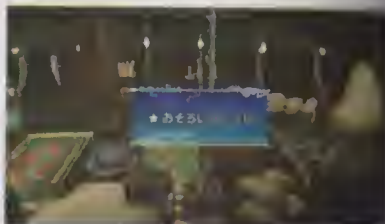
資所船

Client:

イグナーツから逃れて、盗賊船に乗りこみ、  
たち。ここでは盗賊船甲板でサージュとアデルと  
船室で全員と話せばワールドマップに移れる。  
アデルとサージュもパーティに参入する。

### ✈ 船内でさまざまな衣装をゲット

船室でコビンと話すと衣装が入手できる。ワ  
り、水着をゲットできる。また、ワールドマ  
たあと再び盗賊船に戻ると、アデルの小屋  
ワンピ、アルスの謎の騎士が入手可能だ。



▲光を調べるとアデルの衣装が手に入る。アルは、船室にいる静かなるコビンからもらおう。

長老に頼んでサージュを助ける

コビンの果

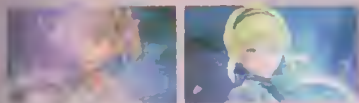
Chapter 1 1 1

コビンの里に入ると、サージューがコビンの里に居てしまう。里の奥にいる長老に話しかけて、リユを解放してもらおう。それから、ナブラを倒して出発することになる。



▲案内役としてコピンがついてくることに。今晩の岩やひび割れた壁をコピンが壊せるようになる

## ポーリャ&amp;ルーニャ



ルロー海岸

DATA⇒P288

ルーニャ、ふたりの敵と同時に戦う。ポーリャは水と土に弱く、火と風に強い。ルーニャは火と風に弱く、水と土に強い。両者の弱点と耐性を持つので、光召術をうまく利用し、1人ずつに弱点を狙うこと。

基本DATA	
HP	1439
属性	水、土、火、風

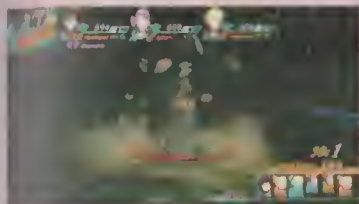
主な技	
範囲に属性ダメージ	—
—	—
—	—

基本DATA	
HP	1295
属性	火、風、水、土

主な技	
単体に属性ダメージ(追加効果:足止め)	—
—	—
—	—

## ポーリャから集中攻撃をしかける

最初に相手をポーリャ。ルーニャはアームフォースのピンチガードを持っており、じつは倒すのにかなり時間がかかってしまう。ログレスやバルアクト、クラックなどの攻撃を集中して、最初にポーリャを一気に撃破しよう。



▲クラックなら200前後のダメージを与えられる。ウツェルを使うので、水の攻撃は効きにくい。

## HPはつねに500以上を維持

ブレイズ、クラックなど光召術を多用してくるポーリャ&ルーニャ。受けるダメージは、光召術で200前後、通常攻撃で100前後。全員のHPを、つねに500以上にしておこう。また、ポーリャの炎舞(ダメージ200前後)は範囲攻撃なので、各キャラクターは離して配置する。



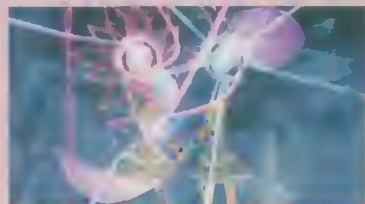
▲対象周辺に200前後のダメージを与える炎舞。キャラクターを1カ所に集めると非常に危険だ。



▲ルーニャの六光は、単体に400前後のダメージを与え、さらに確率で足止め効果まで付加される。

## 奥義・まじくるジェミニ!

ポーリャを撃破できれば、あとはルーニャを集中攻撃するのみ。ピンチガードは面倒なアームフォースだが、時間をかけてじっくり攻撃する以外方法はない。ふたりを撃破すると奥義のまじくるジェミニを受けて盗賊船に逃げ込むことに。



▲ド派手な演出のまじくるジェミニ。その奥義は、Chart56のポーリャ&ルーニャ戦で発揮される。

# ナブラ密林

NO.  
15

ボーリャ&ルーニャから逃れ、盗賊船に乗り込んだラルクたち。だが、盗賊船はサンゴ礁にぶつかり、操舵不能となってしまう。船がたどり着いた先はオルキナ教国がある南の大陸。教都を目指し、ラルクたちは陸路を急いだ。

## 仕掛けを解いて出口を目指そう

ナブラ密林

Chart 15

教都アントラクスへ向かうには、避けて通れないナブラ密林。うっそうとした密林のダンジョンで、見た目に似た景色が多く、迷子になりやすい場所である。移動時に表示されるエリア名をよく確認しつつ、奥へと進んでいこう。なお、ダンジョンに入った際、最初のナブラトレント戦で光召タンDEMが開放される。以後のバトルで、増幅光召術は強力な攻撃手段となるのでぜひ使い方を覚えておこう。



▲ナブラ密林では、ビフロンスをはじめ火属性に弱い敵が多い。ブレイズやファイアボールをうまく使うこと。

## キノコとイチジクでハエトリソウを突破

ナブラ密林の各所にはハエトリソウが開いており、通行ができなくなっている。赤いハエトリソウはイチジク、青いハエトリソウはキノコを使えば通行が可能になる。イチジクはナブラトレント、キノコはナブラファンガーを撃破すれば入手できるので、これらのモンスターは見かけたら積極的に撃破しておくこと。すべてのハエトリソウを通過するには、イチジク6コとキノコが5つ必要になるぞ。



▲対応するアイテムを持った状態でハエトリソウを調べれば、アイテムを食べてハエトリソウは閉じられる。

## ループするマップはハエトリソウが鍵

この蜜花の小道(MAP110-02)と極彩色の小道(MAP110-03)はマップがループ構造になっている。特定の出口から出なければ別のエリアに進むことができない。それぞれ正しい道には青いハエトリソウがあるので、それを目印に奥に進んでいくといい。



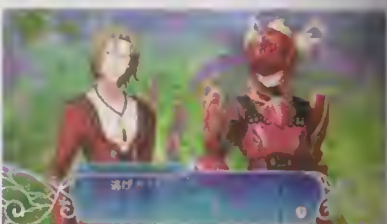
▲赤いハエトリソウがある道には、宝箱が存在。サージ用防具・コーダーローブが入手できる。

## プラントギアの植物特攻が便利

蜜花の小道で入手できる武器・プラントギアの植物特攻のロックビースがついている。ナブラトレントのビフロンスをはじめ、植物系の敵が多いエリアなので、入手したらさっそく装備してどの戦いに活用しよう。

## 出口で謎のふたり組が登場

腐臭の闇(MAP110-04)の奥に進むと、謎のふたり組が現われたあと、ボスのビフロンスが出現。奥に進むまえに、手前にある宝箱やナブラトレントの図を入手しておくことを忘れずに。セーブポイントでセーブして、万全の状態でビフロンスに挑もう。



▲オルキナ教信者を殺害した謎のふたり組。さっさと奥の血に誘われて、森の主であるビフロンスが出現。



## ピフロンス

17 密林

HP 1A→1288



HPが高い、高いHPを持つボスモンスター。植物特攻と火属性に弱いという特徴があるので、戦うまえにそれらの属性の攻撃をいかに与えられるか。火属性レベル2のファイアを使えば戦いがラクになる。

## 基本DATA

6633

火

水、土

## 主な技

DEF ↓	RES ↓
DEF ↓	RES ↓
単体に無属性ダメージ(追加効果: 静寂)	
範囲に無属性ダメージ	
単体に無属性ダメージ	

## 色を使いわけるピフロンス

ピフロンスは青中の花の色によって、まったく異なる戦い方を展開してくる。紫色のときは物理攻撃を多用し、こちらの物理攻撃はほとんど効果が無い。赤色のときは逆に光召術を多用し、こちらの光召術の効果がほとんどない。戦いの移行は、ネムリノキ(紫→赤)、メロウ(赤→紫)で行なわれる。

## 「嫌な予感がある」は必ず防御

ピフロンス戦から、ボス戦では特定攻撃のターンにラルクたちが「嫌な予感がある」と叫び、リフをしゃべる。ピフロンスの場合、放つのはシュウカクサイ。広範囲のキャラクターに100前後のダメージを与える手痛い攻撃。このターンは必ず全員防御すること。



▲ 範囲に大ダメージを吹き散らす。HPが少ない場合はヒールリキッドで防御で耐えること。

## 紫のときは光召術が有効

ピフロンスの初期タイプは紫色。物理攻撃を多用し、おもな攻撃手段はハルノタネ、アキノタネで、単体に400前後のダメージを与える技だ。各キャラクターのHPはつねに600以上を維持しておきたい。タネ系の攻撃では、静寂や足止め状態を受けてしまうこともあるので、その場合はレストバインドやレストサイレンで速やかに回復すること。攻撃に回れる余裕ができれば、火属性光召術のプレイズやその増幅光召術であるフレイトネイター、リフィアの輝歌、サージョのフレイトスローを中心に攻めよう。



▲ リフィアの輝歌は、紫ピフロンスへのダメージ源。赤状態のときは彼女のSPを温存しておくこと。

## 赤いときは物理攻撃を中心に

ピフロンスが赤色になると、光召術を多用してくる。おもに使う技は、クラックとスプレッド。クラックは150前後、スプレッドは400前後のダメージだが、まれに増幅光召術を使う。そのときはランドスピア(400前後ダメージ)、レインアロー(900前後ダメージ)がくり出される。こちらの攻撃は物理攻撃が有効なので、通常攻撃をはじめ、ラルクのヘヴィクラッシュ、アルスのグランドレイジなどで攻めよう。輝歌とフレイトスローは効果が低いので使わないこと。



▲ 光召術と増幅光召術ではダメージが倍以上違う。余裕があればアースシェルなどを使いたい。



NO.  
16~17

# 月影の宿～教都アントラクス

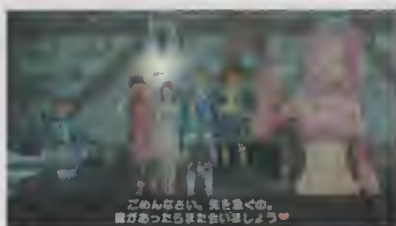
ナブラ密林で、オルキナ教徒が殺害される場面に遭遇したラルクたち。ついに、血の匂いに引き寄せられたビフロンスが襲い掛かってきた。ラルクたちはビフロンスを倒すと、旅の疲れを癒すためひとまず月影の宿へと向かった。

## 宿でレスリーと会う

月影の宿

Chart 16

ナブラ密林を抜けて東に進むと、月影の宿のひとつ・満月の宿に到着する。マップはとてもシンプルで、奥に小屋がひとつあるだけだ。小屋に入るとレスリーと出会うイベントが発生し、その後ラルクたちは再び教都アントラクスを目指すことになる。ちなみにこの満月の宿にも股旅兄弟舎のメンバーがいるので、忘れずにマップを入手しておきたい。



▲教都アントラクスに向かうラルクたちに助言したあと、レスリーはどこかへ去って行ってしまふ。



▲小屋の中にはベッドもある。無料でHP・MPを回復できるので、この宿を拠点にレベル上げをするのもいい。

## 世界各地にある月影の宿

満月の宿のように、世界各地には月影の宿と呼ばれる7つの施設があり、どれも回復施設として自由に利用できる。ストーリーには関係ない場所もあるが、なかにはログレスを入手できたり、エクストラダンジョンの入口になっていたりする重要な宿も。Chart 49で飛光艇を入手したら、一度はすべて回っておきたい。

## オルキナ教の情報を得る

教都アントラクス

Chart 17

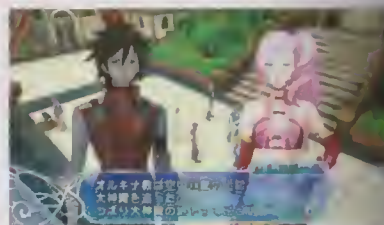
教都アントラクスに着くと、街の入口で警備員に止められる。どうやら、オルキナ教のデュー・ハルファニア帝国の人間に暗殺されたという噂が立っている。街に入って聖堂前広場(MAP096-01)まで進むと、ニコルがオルキナ教の巡礼者からイベントが発生。オルキナ教徒は内情を察知しているため、ラルクたちは正体不明の情報を集めることになる。



▲ニコルの軍服に反応する巡礼者たち。帝国が暗殺したと信じているようだが、はたして真相は……

## 船着場でレスリーと再会

ニコルと巡礼者のイベント発生後は、軍服という理由で、住宅街(MAP096-03)から船着場(MAP111-01)に移動することができない。船着場(MAP096-05)へ向かう。船着場を降りると、満月の宿で出会ったレスリーと再会する。彼女からは、空中回廊がオルキナ教の秘密の場所にあるという重要な情報を入手できる。イベント後は、干満の道へ進めるようになる。



▲レスリーとのイベントで、空中回廊の場所を教えられる。さっそく干満の道へ向かう。

# オルキナ教大神殿～教都アントラクス

イースラム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

11~20

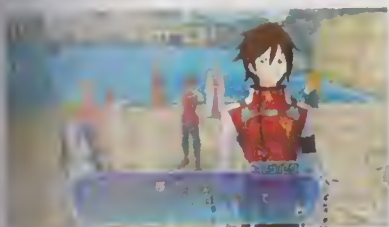
教都アントラクスにたどり着いた一行が耳にしたのは、メリディア帝国の暗殺者がオルキナ教のディーバを殺したという驚くべき話であった。ラルクたちはレスリーからの情報をもとに、正体を隠して空中回廊を目指す。

## 大神殿への道

（リキナ）教大神殿

Chart 18

干満の道（MAP111-01）は、海にだけ現われる海底の道。到着すると干満潮なので、大神殿へと渡ることになる。干満潮の時間まで時間を待つため、今度干満潮の時間になったら、宿を出たあとはダンジョンへ行くことになる。戦いに備えて武具やアイテムなども準備しておくといい。



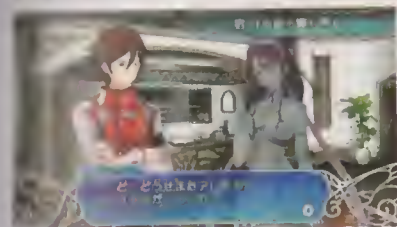
干満潮時は一面の大海原に。どんなに街をうろうろしても着るまで干満潮にはならない。

## 宿で干満の時を待つ

教都アントラクス

Chart 19

干満潮の時間のために宿に泊まると、ラルクとリフィアとのイベントが発生する。このイベントが終わると干満潮の時間を経過したことになるので、再び干満潮の時間をお待ちください。なお、このとき以外のChart 17のイベントにこの宿に泊まるとサブイベントが発生する。リフィア、アルス、アデルの衣装を入手できる。ドレストークも見られる。



干満潮の時間に好きだと言われ焦るラルク。宿に泊まるときは、干満潮の時間まで100Ricoが必要だ。

## 大神殿地下の入口を求めて

オルキナ教大神殿

Chart 20

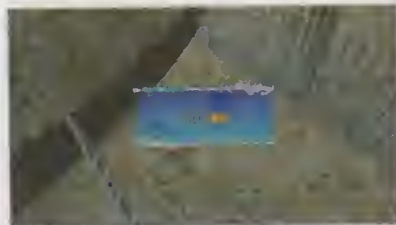
まずは干満の道を通り、黒竜の祭壇（MAP111-02）へ。地下へ続く道は教団兵がふさいでいるので、祭壇に向かう。祭壇に近づくと会話イベントが発生し、それから教団兵の近くまで戻ると選択肢が出現する。先に進むかどうか聞かれるので、「大丈夫だ」を選べばオルキナ教大神殿地下に行ける。ただし、一度地下に行くとはダンジョンをクリアするまで戻れなくなるので、ここでの選択は慎重に。



▲地下では魔法生物系や不死系のモンスターと戦うことになる。特攻のビースなども準備しておきたい。

## 宝箱を回収してから地下へ！

すぐに地下に向かってもいいが、じつは黒竜の祭壇には、たくさん宝箱が配置されている。ここで入手できるのは、4000Rico、4000Rico、リザレクトボトル、レイリングの4つ。まとまったお金が案に手に入るの、武具などに不安がある人は、いったん街に戻って準備し直すといいだろう。4つの宝箱はどれもマップ北側の端のほうにあるが、近づかないと位置がわかりづらいものもあるので注意しよう。



▲お金が入った宝箱は、祭壇の近くに2つ並んで配置されている。これで8000Ricoゲット！

# Chart NO. 21

## オルキナ教大神殿地下

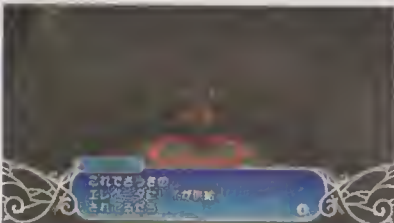
教団兵を強行突破したラルクたちは、オルキナ教大神殿の地下に眠る、落ちた空中回廊へと潜入した。彼らはヴァイスからの任務をはたすため、レイの制御装置を破壊してメリディアにレイをもたらそうとする。

### 制御室を目指して

オルキナ教大神殿地下

Chart 21

エレベータはレイの供給が止まっていて動かない。まずは地下3階 通路(MAP112-05)に向かおう。ここにあるスイッチを操作すると、道をふさぐレーザーが消えてエレベータに行けるようになる。地下3階 機械室(MAP112-07)にも同じスイッチが3つあるので、すべて操作しよう。最後に、いちばん奥にある壁のスイッチを操作すれば、レイが供給されてエレベータを使えるようになる。



▲階段で進めるのは地下3階まで。地下4階に行くために、エレベータを起動させよう。

### 地下4階で制御装置を壊す

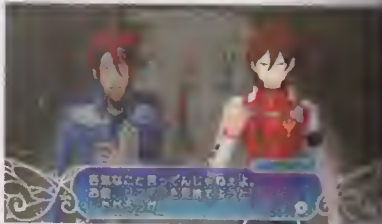
地下4階 制御室(MAP112-08)に敵の姿はなく、エレベータの目の前に宝箱があるだけ。しかし、これはじつはミミック。近づくと襲ってくるので注意が必要だ。通路は一本道なので、先に進んで制御装置の前に向かおう。装置に近づくと、装置を壊すイベントが発生する。破壊したあとにエレベータの近くまで戻ると、あの骸使いことディオスが登場し、ラルクたちに死霊を差し向けて来る。



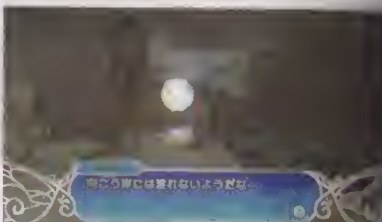
▲以前竜崎塔で戦ったディオスが、兵士を率いて現われる。このあとはスレイヴワイト×4との強制戦闘に。

### エレベータで地下1階へ

スレイヴワイト戦後は、ダンジョンを不死の呪いから守るようになる。武器の特攻や、弱点属性の召術などを利用して戦いつつ出口へ向かおう。ここでは地下2階 倉庫(MAP112-06)に宝箱が1つある。め気になるところだが、この段階ではまだ入らない。宝箱は無視して、地下4階から地下1階のエレベータで戻ってしまうのがラクだ。



▲出口直前になると会話イベントが発生。このあと11階へ上がるので、街に戻るだけだ。



▲ギルドの「不思議な依頼」をクリア後、再度ここへ来ると、この塊を調べれば倉庫へ行けるようになる。

### レイストーンは小まめに壊しておく

地下3階 機械室の壁のスイッチの前に行くと、ボルトターガイスト×3とのイベント戦闘になる。ここではレイストーンの利用法が説明される。これ以降は、バトルでレイストーンが登場するようになる。敵に利用されないように、敵の攻撃と同じ属性のものは早めに壊すクセを付けておこう。壊すとまともに、その属性のジェムの破片も手に入るぞ。



# 教都アントラクス～オルキナ教大神殿

12~23

ディノスの放った死霊たちを振り切り、なんとか街へ帰還したラルクたち。追っ手から逃れるため帝都へ向けて船で脱出しようとするが、そこに教団兵が現われ、アデルを連れ去ってしまうのだった。

## 脱出のために船着場へ向かう

教都アントラクス

Chart 22

船着場へ向かうため、船着場(MAP096-05)に向かう。船に近づくといイベントが発生し、船に乗り込もうとするが、なぜか船が動かない。ラルクたちは船を動かそうとするが、教団兵たちに行く手を阻まれる。なお、このイベントのあとは二度と船着場へ向かうことができない。彼女のドレストークなど、船着場へ行くまえに終わらせよう。



船に足をかけ、転がしたサージュ。そのスキを逃れ去られるのだが、サージュの意図は？

## 1 教団兵×4と強制戦闘

ラルクを足止めしようとする教団兵との戦い。教団兵の属性はないが、ザコと変わらないので集中攻撃すれば早く倒せる相手だ。強めの攻撃はシンブルの五月雨突きくらいなので、HPが減り過ぎないようにだけ気をつけておこう。戦闘が終わると、ラルクが大神殿に連れ去られたアデルを追いかける。ほかの仲間もすぐ合流するので、ふたたび干満の道(MAP111-01)へ向かう。



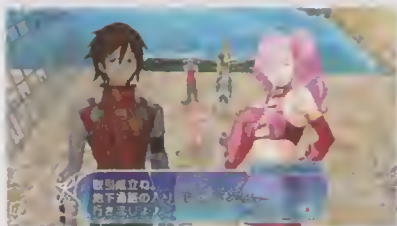
▲船の攻撃力はさほど高くない。余裕があれば、ハイヤスベシヤリティMを盗んでもいい。

## アデルを追って再び大神殿へ

オルキナ教大神殿

Chart 23

ラルクとアルスが干満の道にたどりつくと、海はすでに満潮になっていた。すぐ近くにサーージュが立っている。彼に話しかけると会話イベントが発生。アデルと教団兵たちが、少しまえに船で大神殿に渡ったと判明する。そこに、ラルクたちを追いかけたリフィアとニコル。そして大神殿に用事があるというレスリーが登場。レスリーから、街と大神殿を結ぶ地下通路がこの近くにあると教えてもらえる。ここではリフィア、ニコル、サーージュが仲間になり、レスリーもゲストとして参入する。



▲海が満潮で歩いては渡れない。そこにやってきたレスリーが、地下通路を通ることを提案する。

## ✦ 近くの門から地下通路へ

全員が仲間になったら、さっそく地下通路を探そう。先ほどレスリーが話していたとおり、地下通路への入口はこのすぐ近く。干満の道の入口から右手側に見える、石造りの門のようなものがそれだ。近づくといイベントが発生して扉が開き、地下の海鳴りの道に降りられるようになる。



▲門に近づくと、レスリーが扉を開けてくれる。ディーバ暗殺事件を捜査しているというが、彼女は何者なのか？



# Chart NO. 24

## 海鳴りの道

アデルを救うため、オルキナ教大神殿に向かうラルクたち。しかし千萬の潮が再び満潮を迎え、その道は閉ざされてしまう。焦るラルクたちだったが、いにしえのレスリーが現われ、大神殿への地下通路を指し示すのであった。

### オルキナ教大神殿に続く地下の道

海鳴りの道

Chart 24

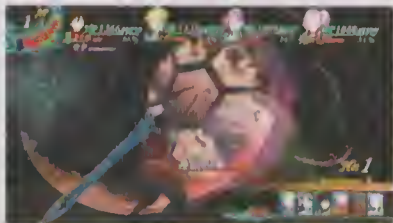
海鳴りの道を通り、オルキナ教大神殿に向かうことに。ダンジョンは水棲生物が多いので、ラルクの出刃包丁(水棲生物特攻+)を利用しよう。また水路で道が遮断された場所は、その場所に出現するトータスを倒すことで通行が可能に。トータスは特殊防御を持つので、集中攻撃を加えて一気に特殊防御を破壊しよう。



▲ほの暗いダンジョンなので、画面をよく見て通路を進んでいくこと。ダンジョンには宝箱も数多い。



▲モンスターは水棲生物だらけ。毒の特殊攻撃を使う敵も多いので、事前にレストポイズンの準備を。



▲特殊防御は通常攻撃×3で破れる。また、光召術であれば、特殊防御に影響されずに攻撃ができるぞ。

### ✦ コビンの力で壁を壊す

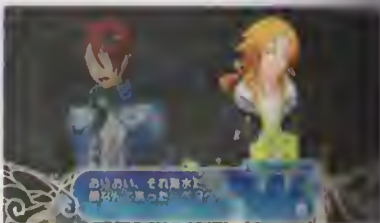
崩れかけた道(MAP113-02)には壊れかけの壁がある。ヒビの入った壁に近づき、Aボクコビンの力で壁が打ち砕かれるのだ。



▲崩れた壁の先には宝箱が。ラルクやアルフ、アデル、防具・チェインメイルが入手できるぞ。

### ✦ 海底の泉でボス戦が発生!

海底の泉(MAP113-03)まで進むと、クとの戦いが始まる。近くにセーブポイントがあるので、エリアに入ったらすぐに戦う準備を。



▲洞窟の水溜りで顔を洗ったニコル。そこで、クが出現! アーヴァンクとの戦いとなる。



▲アーヴァンクはひとたび撃破しても、姿を消してまたかかってくる。実質的に、2体のボスとの連続戦となる。

## アーヴァンク



通常形態

DATA⇒P289

1. 一度戦うことになる。第二形態ではMPを温存しながら戦う。水属性のタイプは水棲生物で弱点を突く。レベル3の火属性光召術を使う。

基本DATA	
HP	3297
属性	火
属性値	
物理・水属性ダメージ(追加効果DEF↓ RES↓)	-
炎属性ダメージ	-
氷属性ダメージ	-
雷属性ダメージ	-
風属性ダメージ	-

基本DATA	
HP	6735
属性	火
属性値	
物理・水属性ダメージ(追加効果ATK↑ MGC↓)	-
炎属性ダメージ	-
氷属性ダメージ	-
雷属性ダメージ	-
風属性ダメージ	-

## レイストーンを壊せ!

アーヴァンクはどちらの形態も水属性の光召術を使う。そのため、水のレイストーンを残しておく、増幅光召術を連発されてレイストーンは真っ先に壊しておき、以後はレイストーンに優先的に壊すこと。



● 攻撃はどれもやっかい。とくにレインアロウは、後述の大ダメージを受けてしまう。

## 第一形態はMPを温存しながら戦う

アーヴァンクの第一形態は、レイストーンさえキッチリ壊しておけばそれほど怖い戦いではない。アシッドメイルやスプレッドを受けたら、すぐにミドルリキッドを使うことを心がけて、物理攻撃メインで押し切ろう。



▲アシッドメイルには防御低下、魔法防御低下の効果がある。フローラルコートなどで効果を上書きしよう。

## ハイドロビラーは防御で耐える!

基本は第一形態同様。レイストーンを壊し、ミドルリキッドで回復しながら攻め立てる。ただし、ラルクがターンはじめに「嫌な予感がある」と言い出したときはハイドロビラー(範囲攻撃 700前後のダメージ)の発動ターン。必ず全員防御して、ダメージを最低限に抑えること。



▲HPが少ない味方は防御のまえにミドルリキッドで回復。防御すればダメージは350前後に抑えられる。



▲攻撃に転じる際には、ファイアボールやその増幅光召術「ファイアボールテックス」を使うと効果大!

## Chart

NO.

25

## オルキナ教大神殿

ラルクたちは海鳴りの道を抜け、再びオルキナ教大神殿への侵入に成功する。外周階段を上り、一路最上階を目指す彼ら。だが、その最上階には、リアル神の巫となったアデルの姿があった。そしてそこに帝国軍が姿を現す。

## 最上階を目指し外周階段を上る

オルキナ教大神殿

Chart 25

オルキナ教大神殿についたら、黒竜の祭壇(MAP 111-02)の南西にある階段を上り、契約の間(MAP 114-02)を目指す。外周階段(MAP 114-01)はほとんど一本道で、迷うことはないはず。教団兵を倒しながらさきに進もう。途中にある輝光書院では地図があるので、忘れず入手しておくこと。



▲外周階段の入口は黒竜の祭壇の南西端。Chart 19で取り忘れた宝箱があったら、このとき入手しておく。



▲黒竜の祭壇や外周階段には教団兵が徘徊している。移動パターンをよく見て、背後から攻撃を仕掛けよう。

## ✳ 教団兵から貴重なアイテムを盗める

教団兵からはハイリキッドとスペシャリ、教団兵からはMPチャージ2などを盗める。貴重なアイテムなので、ここで稼いでおく。



▲いずれのアイテムも終盤戦に役に立つもの。教団兵はChart 25限定の敵なので、このタイミングで倒す。

## ✳ 契約の間でアデルを見つける

契約の間まで進むとアデルを発見。ラルクとの会話イベントが発生する。その後、ヴィンセントの現われ、物語は大きな転換点を迎える。



◀リアル神になったアデルの再会。イスも現れ、物語は大きな転換点を迎える。

## パーティメンバーが大幅変更!

契約の間の会話イベント後、アルス、サージュ、レスリーはパーティから離脱。アデルもパーティに戻ることはなく、ラルクの仲間ニコルとリフィアのふたりのみとなってしまう。このうち、アルスとアデルは、Chart 36のエブル遺跡以外ではもう仲間にはならない(Char 95、103は除く)。パーティの編成が大幅に変わり、人数も激減するので、しばらくニコルとリフィアの育成に集中するといいたいだろう。



▲契約の間でのイベントで、アルス、アデル、サージュ、レスリーはラルクたちの敵になってしまふ。



教都アントラクス～オルキナ教大神殿

16~28

ヴァイスの謀略によって、教都アントラクスは帝国軍が占領に成功する。だがその混乱の中、アデールはリアル神の巫となり、アルス、サーージュ、レスリーも自身の目的のためラルクと敵対するのだった。

ワイスに呼ばれて大神殿へ

陸軍アントラクス

### Chart 26

また、帝国軍の占領によって教都アン  
ドリュスに大きな変。さらに軍事施設(MAP096-  
1)がなくなっている。地形や店の位置  
は変わってしまったが、股旅兄弟舎の七男坊から  
入手したアントラックスの地図はそのまま使用可  
能な状態だ。出口では、帝国兵からヴァイスが大神  
官の消息を伝えられる。



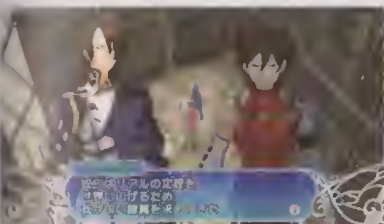
い、こちらが崩れ、帝国兵がそこかしこに現われる。  
など各施設は崩壊まゝと変わらぬ使えるぞ。

### ヴァイスの次の任務

オルクナ教大神殿

### Chart 27

イリス：会うためにオルキナ教大神殿に向うラルク  
大神殿に続く干満の道(MAP111-01)は、  
干満に干潮となっているので、海鳴りの道を  
歩く必要はない。ヴァイスはオルキナ教大神  
殿(MAP114-01)にある輝光書院で待つ  
役(会)と会話イベントが発生して、ラルク  
が金じらる。



●イリキナ救国を悩んでいたヴァイス。彼の口からは、今  
の格闘の意義について、その一端が語られる。

## 飛光艇で帝都に戻る

粒都アントラクス

Chart 28

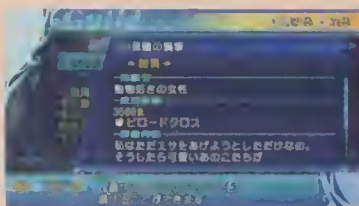
ヴァイスはオルキナ教団を見事滅ぼすことに成功した。それに反発するラルクだが、ヴァイスは彼に最後の任務として、トッヒミアリ共和国への使者を命じた。つぎなる目的地は共和国首都カールブンスル。遠く離れた共和国なので、いったん帝都ディアマントに戻って飛空艇で向かう手はずだ。その帝都ディアマントへは、教団アトラスク出口にいる帝国兵から飛空艇で送ってもらえる。



▲帝都ダイヤモンドに戻るには、聖堂前広場(MAP097-01)の南端にいる帝国兵に会えばOK。

オルキナ教団でやり残しのないように!

ここで帝都ダイヤモンドに移動したあとは、Chart50までオルキナ教団に戻ることはできない。買ひ忘れた武器や回収し忘れた宝箱がないよう、最後にチェックしておこう。また、オルキナ教団周辺のギルド依頼もクリアしておくといいい。クエスト、「小悪魔の襲撃」や「害害の逆襲」などが、報酬もおもしろくオススメだ。



▲レベル25前後の実力があれば、オルキナ教団周辺のギルド依頼はすべてクリアできる。

マ  
フ

攻陷

サブイヘント

データ

世界報



# 帝都ディアマント

NO.  
29

ヴァイスに命じられた最後の任務は、トゥレミア共和国へ使者としておもむくことだった。ラルクたちは共和国行きの飛光艇に乗るため、帝都ディアマントに戻る。そしてザムエルの容態を察し、武芸塾に向かった彼らだが……。

## ザムエルとの別れ。そして共和国へ……

帝都ディアマント

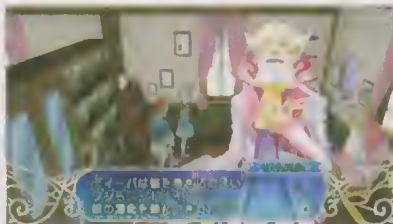
Chart 29

まずは上層地区(MAP093-05)のザムエル武芸塾に向かう。武芸塾の2階でザムエルに話しかけると、会話イベントが発生。イグナーツとの戦いの傷がもとで、ザムエルは臨終の時を迎えていた。

ザムエルが息を引き取ったあと、自動的に武芸塾離れに移動し会話イベントが発生。その後、ザムエル武芸塾1階で待つセシルに会おう。



▲ひざびさに訪れたザムエル武芸塾。そこではエテナやセシルがラルクの帰りを待っていた。



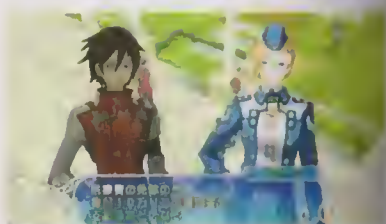
▲ザムエルはいままでに息を引き取ろうとしていた。彼は最期に、ラルクにいくつかの言葉を遺す。



▲葬儀を終え、武芸塾の新たな主として奔走するエテナ。ザムエル武芸塾1階で彼女とセシルのイベントが発生。

## フレリアからの通達

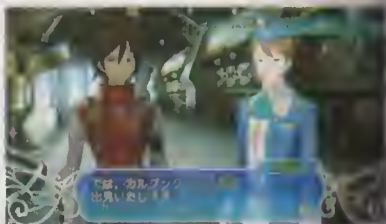
武芸塾を出ると、そこにフレリアが現れてイベントが発生する。彼女からは、今回の依頼の目的についての話があり、その後ニコルも合流する。



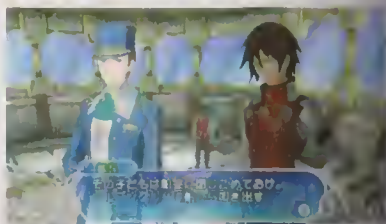
▲フレリアから提示された報酬は、莫大な額にリスからの指示だというが、その真意は……？

## 飛光艇ドックから出立

共和国行きの飛光艇は、ディアマント城(MAP100-06)の北西部にあるリフトから出発する。準備が整ったら、共和国へ出発しよう。



▲リフトに乗って上如果能、そこは飛光艇ドック。トゥレミア共和国への旅が始まる。



▲飛光艇内では会話イベントが発生。ラルクは、セシルが密航していたことが判明する。

# 首都カルブunks

ヴァイスから渡された親書をたずさえ、トゥレミア共和国の首都カルブunksを訪れたラルクたち。密航していたセシルも合流し、彼らはグリーンヒル議長がいるという共和国元老院を目指す。

## 親書をたずさえ元老院へ

首都カルブunks

Chart 30

カルブunksにつくと、セシルがパーティに参加。元老院議員の会談イベントが発生。元老院に行くことになる。その後、Chart 31でゾアラに、噴水広場で再会する。ゾアラは、力強い道師であるリユースは、ラルクたちに会いに行く。



ゾアラと合流すると、密航していたセシルがパーティに参加。パーティは4人となり、再び編成が可能に。



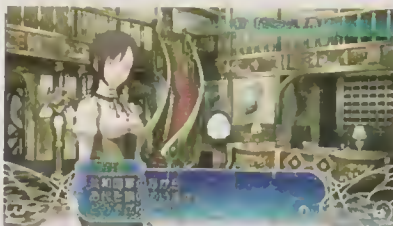
ゾアラの案内で、死神ラグーンと呼ばれるような場所。共和国人からは恐れられることに。



ゾアラは、物語の重要人物となっていくふたり。彼女たちを助けるのはどこに……？

## ✳ 宿屋での一夜

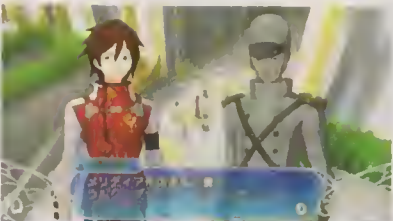
議員に言われたとおり、宿屋で一泊しよう。宿屋に泊まらず元老院に向かった場合は、兵士たちに追い返されてしまう。



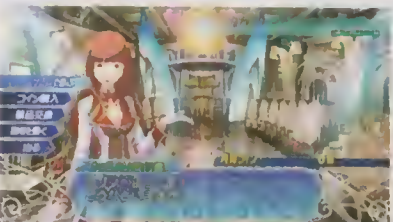
▲宿屋では会話イベントが発生。ちなみに、宿泊費はタダとなっているのでちょっとだけオトク。

## ✳ 準備を整え元老院へ！

宿屋での一泊後、共和国元老院(MAP099-05)に向かう。元老院では戦いが待っているのので、武器屋や道具屋で買い物をしてから向かう。



▲元老院入口では会話イベントが発生。一時的にリフィアとセシルがパーティから離脱する。



▲娯楽街(MAP099-07)で闘技場やカジノを楽しむように。カジノでは景品の武器を手に入れたいが……。

アム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

# 元老院

NO.  
31

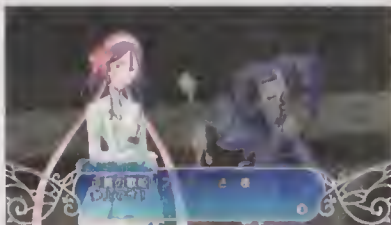
帝国の使者として首都カルブunksを訪れたラルクたち。だが、ヴァイフ用意した書状は、なんと降伏勧告であった。その無礼さに激怒した共和国元老院議長は、ラルクたちを地下牢に幽閉する。

## 地下牢に捕らわれるラルクたち

元老院

Chart 31

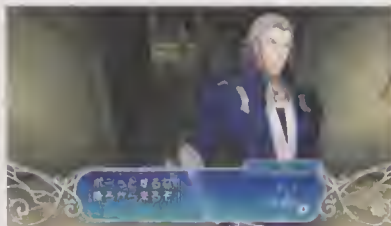
元老院会議場(MAP115-04)でグリーンヒル議長に書状を渡すと、ラルクたちは懲罰房(MAP116-06)の北東の部屋につれていかれる。懲罰房ではいっしょに捕まったニコルとコビンに話しかけると会話イベントが発生。リフィアとセシルが救出に現われる。ふたりと合流後は、元老院からの脱出を目指してダンジョンを進む。通路は共和国兵士が巡回しているの、その動きをよく確認してから進むこと。



▲再び4人パーティに。共和国兵士たちは弱点がとくになく強いので、こまめに回復しながら進もう。

## 一般房でオイゲンと再会

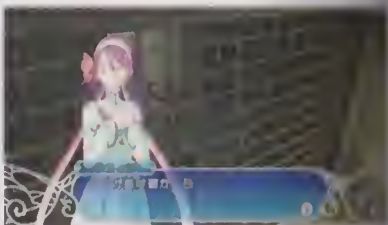
懲罰房の南の通路から一般房(MAP116-05)に進める。一般房を少し進むと、ラルクたちを助けて来てくれたオイゲンと再会。彼もゲストとしてパーティに参加してくれる。オイゲンは強力な剣士で、かなり頼りになる戦力だ。ちなみに、懲罰房や特別房(MAP116-07)では多数の宝箱が入手できる。とくに特別房の雨のジェムは貴重なレベル2ジェム。それらを回収しながら進んでいくこと。



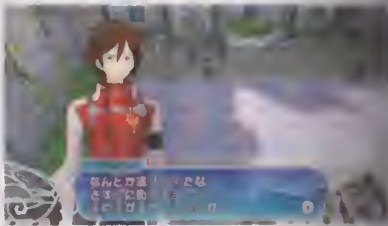
▲頼りになる剣豪 オイゲンが参入。ゲストとしてその強さを存分に発揮してくれる。

## 特別房北東の隠し通路から脱出

オイゲンとともに議場前(MAP115-03)のイベントと会話イベントが発生。正面玄関からの脱出が可能であることがわかる。その際、オイゲンは隠し通路があることを教えてくれる。隠し通路は、特別房北東の部屋。一見、わかりにくいだが、北東の部屋に入って壁を調べると扉が開かれる。隠し通路を通して元老院を出ると首都カルブunksの芸術街(MAP098-01)のここでの会話でつぎの目的地、聖都ベネツ示される。



▲特別房北東の、一見なんともない部屋に扉がある。宝箱の中身をすべて回収してから外に出よう。



▲飛び出た先は、首都カルブunks。Chart 31の元老院に戻ることはできない。

## 熊退治でWP稼ぎ

首都カルブunks周辺に生息するベアル1体撃破につき6WPも入手できる。これ11回繰り返して11体撃破しても、なかなかいいWPが手に入る。新しい武器を入手したら、首都カルブunks周辺でWP稼ぎをするのがオススメだ。



# 聖都ベネトナーシュ

32

首都カルブunksを脱出したラルクたちは、リフィアの提案で聖都ベネトナーシュに向かう。ノースノワール教の総本山である聖都ベネトナーシュでは、聖皇ホゼアがリフィアを待っていた。

## イゲンが捕縛される

聖都ベネトナーシュ

Chart 32

ラルクたちは、ホゼアに会うべく聖都ベネトナーシュに向かう。ラルクたち。しかし、襲撃された町は、共和国兵によってこんどはオイゲンが捕縛されてしまう。その後、信徒から大聖堂へと案内され、「はい」を選ぶとそのまま大聖堂へと移動できる。さきに武器やアイテムの買収が可能。ここでは後者を選ぶ。



ラルクたちは、オイゲンが捕らえられてしまう。オイゲンとパーティから離脱となる。

## ホゼアとの会談

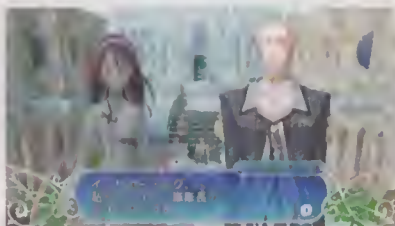
ラルクたちは、そこで彼らが出会う。ホゼアであった。神託を告げる存在であるリフィアの平であるリフィアを導き、イーザとラルクにイマジナルの正義を説くので、イーザとラルクは、答えを保留。いつかまた会えることになるので、襲撃された町に戻り、宿屋の宿泊料金はこのときに限り無料となっている。



ラルクたちは、イマジナル神の正義を説く聖皇ホゼア。リフィアは、その言葉は信頼に足るものだが、……。

## 再びホゼアとの会談へ

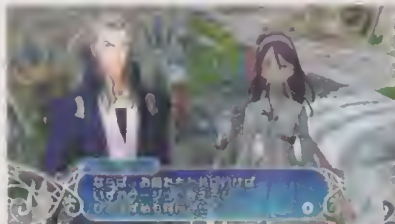
宿屋での宿泊後、再び大聖堂へ向かうことに。大聖堂では今回もホゼアとの会話イベントが発生。イマジナルの正義をいまひとつ信じられないラルクだが、リフィアのためにイーザの子としてログレス集めを続けることを決意。つぎなる目的地のエブルが地図に表示される。その後大聖堂を出ると、大聖堂前通り(MAP100-02)でウォルターと出会い、会話イベントが発生する。



▲リフィアにとって親しい人物であるウォルター。しかしその正体はChart47であきらかになる。

## 解放されたオイゲンと合流

大聖堂を出る際、リフィアはホゼアにオイゲンの解放を訴える。ホゼアはその訴えを聞き、オイゲンを解放。オイゲンは襲撃された町の宿屋前にいるので、大聖堂を出たら会いにいこう。宿屋前での会話イベント後、オイゲンが再びパーティに加入。このとき、オイゲンはゲストではなく正式にパーティに加わる。武器のレベルは、アルスのものを引き継いだ状態となっている。首都カルブunksや聖都ベネトナーシュで使用の新たな武器を購入しておく。



▲ついにオイゲンが参戦。ラルクと並ぶ高HPの物理アタッカーとして、頼りになるキャラクターだ。

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観



# ガウス地下道

NO.  
33

イマジナルの定理のため、ログレスを手に入れることにしたラルクたち。その最初の目的地は、大陸の北にあるバトラキテスであった。しかし、それには危険なガウス地下道を通る必要があり……。

## バトラキテスを目指して

ガウス地下道

Chart 33

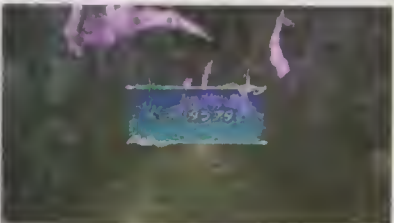
モンスターがはびこるガウス地下道での戦い。ダンジョン内のギミックは少なく、各ルートの宝箱を回収しつつ奥へと進んでいけばよい。登場する敵はおもに不死系。クルセイドテルクから不死特攻のロックピースを解除していなければ、通常攻撃や弱点となる火属性の光召術をメインに戦っていこう。ちなみに害なす道(MAP117-01)の最初のリッチ戦では、APIに関する戦い方のコツをオイゲンが教えてくれる。



▲集中攻撃ですぐさま倒せるなら、ボギーを無視してリッチを撃破したほうが被害を抑えられる。

## ✦ コビンの力で壁を破壊!

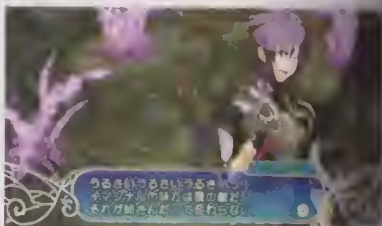
Chart 14で手に入れたコビンの力。ガウス地下道では、コビンの力で破壊できる壁が登場する。その場所は迫る道(MAP117-02)と開く道(MAP117-04)にあり、いずれも壁に亀裂の入った場所が壊せる壁だが、一見してわかりにくい場所にある。また、ガウス地下道の地図を入手しても、壊せる壁とその奥の通路は表示されない。マップページを参考にして、ポイント周辺の壁をくまなく探してみよう。



▲アンチフォースのロックピースを持つインタラプターはぜひ入手したい武器。終盤に重宝するピースだ。

## ✦ 骸使いとの再会

牙の檻(MAP117-03)まで進むと、骸使ノスとの会話イベントが発生し、その後ノスの死体を蘇らせる。



▲ディノスはセシルの弟であった。彼はある理由で神に味方し、ラルクやセシルの敵に回る。



◀竜の片鱗はフニール、ラルク、セシル、オイゲン、リッチ、ノス、アンチフォース、アンチフォース、アンチフォースが持つ。

## レーシーとの接触に注意

開く道にはネームドモンスターのレーシーが潜んでいる。ほかのモンスターと見た目の区別がつけにくいので、不用意に戦わないこと。



▲レーシーのレベルは29。ファフニールとほとんど変わらない強さの強敵なのだ。十分に用意してから挑め。

## ファフニール

ボス 地下道  
HP 15548



ファフニールのワイバーン以来となる竜系モンスター。炎と雷の両方こそ使わないが、かなり高い攻撃力を持っているので、弱点(火、風)の増幅光召術を使うのがいい。事前、事前にジェムのセットやピーエースの準備を整えよう。

基本DATA	
HP	15548
属性	火、風
属性相性	雷、水、土
主要技	
炎属性ダメージ	ATK↑ DEF↓ MGC↑ RES↓(炎方含む)
雷属性ダメージ	範囲に土属性ダメージ
雷属性ダメージ	範囲に氷属性ダメージ(追加効果 足止め)
雷属性ダメージ	範囲に風属性ダメージ(追加効果 麻痺)

## 範囲攻撃に警戒すべし

ファフニールは多くの範囲攻撃を持つ。フロックス(100前後のダメージ)、リシル(200前後のダメージ)、グラム(900前後のダメージ)など。そこで、各キャラクターは分散して配置し、敵が集まるのはフローラルコートを使うタイミングにしよう。



▲フロックスはグラムだけをまとめて喰らってはいけない。大ダメージに加え、麻痺効果もあるのだ。



▲魔攻の防御力、魔法防御力を高められるリフィアのフローラルコートが、ここでは非常に役に立つ。

## 火属性の光召術で攻め立てよう

ファフニール攻略にぜひ使いたいのが、火属性のファイアボール(増幅光召術のファイアボールテクス)とバーンドライブ(増幅光召術のイグニッション)。とくに増幅光召術であれば、4000~5000ほどのダメージも叩き出せる。



▲増幅光召術は大量のAPを必要とする。APを節約しながら戦い、全員のHPに余裕のあるターンに発動しよう。



▲ただしファフニールは光召リバースを持つ。アンチフォースのピースがあると比較的安全だ。

## トリニティアクトが発動可能に!

ファフニールのHPが0になると、会話イベントが発生。トリニティアクトが使えるようになる。これは敵単体に大ダメージを与える攻撃の切り札。以後のボス戦では、大きなダメージ源となる。トリニティアクトの仕組み(P51参照)を理解して、バトルに役立てていこう。



▲序盤で使えるのはミスチックフォーチュン。これは水属性の効果があるトリニティアクトだ。

Chart

NO.

34~35

# バトラキテス～エブル

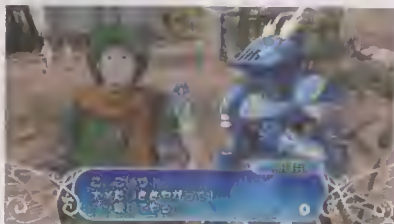
新たなログレス・アブシムを探してバトラキテスを訪れたラルクたち。だが、街はすでに帝国軍の手に落ちていた。アブシムの情報を求めて街を歩くラルクたちは、そこでもうひとりのイーサの子となったアルスと再会するが……。

## アルスと帝国兵の戦い

バトラキテス

Chart 34

バトラキテスでは軍事基地跡(MAP101-02)に入ると会話イベントが発生。アルスと帝国兵の戦いを見ることになる。その戦いでアルスがログレスを放つ。



▲街を占領する機嫌な帝国兵。彼らが住民とトラブルを起こしているのをラルクたちは目撃する。



▲捜していたアブシムをアルスが開放。すでにつぎのログレスはアルスの手に落ちていたのだ。

## ✦ 解放者、アルス

軍事基地跡のさらに奥に進むと、再び会話イベントが発生。アルスたちはログレス捜しを有利にするため飛光艇を奪って去っていく。



ラルク。彼は世界を滅ぼす兄上  
そしてイマジン神と戦う

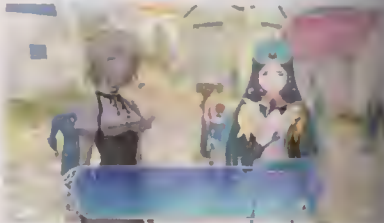
◀ここでもアルスとの会話イベントが発生。アルスはリアルの定理を選び、アデルとともにラルクたちの敵となる。

## 4体目のログレス・グラを求めて

エブル

Chart

アルスにアブシムを奪われたラルクたちは、ログレスを探してエブルに向かう。エブルの村(MAP102-01)では、会話イベントが発生し、アという少女に出会う。彼女はそのまま立ち去るが、村の住民の話では、彼女はサー・シムという危険なエブル遺跡に向かったという。ラルクはマリアを追い、エブル遺跡を目指すことに。



▲井戸端の奥でニコルとぶつかったマリア。彼女は去っていきます。無言のまま去ってしまふ。



▲マリアを助けるため、そしてグラを捜すため、ラルクたちはつぎの目的地はエブル遺跡と決まった。

## エブルで土の護符を購入しておく

品揃え豊富なエブルの武具屋だが、その中でもぜひ買っておきたいのが土の護符。これは石化状態を確率で防ぐというもの。エブル遺跡で戦うことになるグラは、石化攻撃を放つことがあり、パーティの何人かが石化してしまうと全滅の危険性大。また、エブル遺跡に進んだら、パーティ編成まえにトバズを入手するといふ。



# エブル遺跡～エブル

16～37

マリアを捜し、エブル遺跡に向かったラルクたち。そこで彼らは、グラと契約するためエブル遺跡にやってきたアルスたちと出会う。マリアを捜すため、ラルクとアルスは一時的に手を組んで探索をはじめたのだ。

## 1のパーティにわかれての探索

1 エブル遺跡

Chart 36

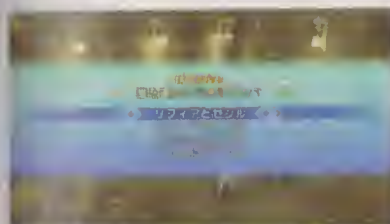
エブル遺跡へ少し進むと、アルスとの会話によってマリア探索のため、協力して進むことになる。このパーティは、ラルク、アルス、オイゲン、セシルの4人で進行。ラルク→アルス→セシル→オイゲン→アルス→ラルクの順番で回っていく。ちなみにアルスのパーティは、セシル、アイテムを使用。ラルク、オイゲン、セシルは別扱いとなっている。



エブル遺跡へ入ったパーティだが、マリアを捜すという共通の目的を持って、いったん手を組むことになる。

## 2 パーティ編成を行なおう

エブル遺跡へ入った後、アルスに話しかければいよいよ探索が始まる。このとき、パーティ編成が行なわれる。3つのパーティのうち、ラルク+レスリー、オイゲン+セシル、アルス+アデル+クライド+ディノスは固定パーティ。マリファ、セシル、ニコルの3人のうち、ラルクが選ぶことでパーティは完成する。誰を選ぶにしてもいいが、残ったひとりとはオイゲンのパーティになることになる。



▲マリファはゲストキャラクターとして加入する。パーティ編成を考えて、好みのふたりを選択しよう。

## 3 ラルク！石像を調べて扉を開く

ラルクたちの最初の探索は、黄金回廊 右翼(MAP 118-02)の西側からはじまる。敵を倒しながら進めば、途中3つの石像が並んでいる場所にたどり着く。それぞれの石像を調べ、右の石像が「右向き」、中央の石像が「前向き」、左の石像が「左向き」であることを確認しておこう。さらに奥に進むと、今度は目が光る3つの石像が。この3つの石像の向きを、先ほどの石像と同じ向きに変えれば扉が開くのだ。



▲奥の石像は、90度ずつ時計回りに回転していく。右から順番に「右向き」「前向き」「左向き」にセットしよう。

## 4 アルス！敵を殲滅しながら奥へ

ラルクたちが石像奥の階段を降りると、つぎはアルスたちに操作が切り替わる。アルスたちは、極めて強力な武器やエクセルアクトが使用可能なので、ここでぞんぶんにその強さを楽しもう。前述のとおり、アイテムや武器はラルクたちと共通ではないので、装備を外したり、アイテムを使い惜む必要はない。アルスたちが最初に探索するのは黄金回廊 左翼(MAP 118-03)の東側。こちらは途中の床スイッチを踏むだけで奥にある扉が開く。



▲それぞれ固有の武器を装備しており、圧倒的な力を見せる。これからの戦いに備え、彼らの能力を確認しておこう。

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観







## Chart

NO.

38

## ガロア大裂溝

飛光艇を手に入れるため、メリディア帝国に戻ろうとするラルクたち。陸路、  
 国領に急ぐ彼らにとって、ガロア大裂溝は避けては通れない場所であった。  
 歩足を踏み外せば命のない、巨大な峡谷がラルクたちの行く手を阻む

## 仕掛けを操作しながら谷を進もう

ガロア大裂溝

Chart 38

ガロア大裂溝では、深い谷を階段を使って降りて行く。マップは大きくわけて、ハシゴが複数ある北側の崖、谷底、そしてリフトで一気に移動可能な南側の崖の3つ。崖には昆虫系、有翼生物系のモンスターが多く、谷底には水棲生物系のモンスターが多い。各分類に対して特攻効果があるパーツや武器をうまく使いながら戦い進んでいこう。また、北側の崖には多数のスイッチと橋が設置されている。橋は対応するスイッチを操作すると通行可能になるので、道ぞいにスイッチを操作していくといい。



▲ハシゴを使った上下の移動と、橋による左右の移動が多い。自分の現在位置を見失わないよう、マップページを要確認。

## ネームドモンスター・ヒマワリア

ガロア大裂溝の最初のマップ、崖の上（北側）（MAP122-01）には、いきなりネームドモンスター・ヒマワリアが待っている。ほかのモンスターと見分けがつかないので、うかつに近寄らないこと。戦うなら、セーブしてからしよう。



▲近くによっても「！」が現われないのが特徴。撃破すればヒマワリの押し花が入手できる。

## ✳️ ダマスカスソードを入手

大階段（MAP122-02）の北東にリフトがある。道なりにスイッチDを入力し、進む道から外れた場所に刺さっている。



▲中央の動く橋は、床スイッチを踏んで西側に移動して、東方向に進んでいけばスイッチDがある。



▲スイッチDから北に進めばダマスカスソードを入手できる。HP上昇2のネイティブピースがうれしい。

## ✳️ 谷底でキマイラの強襲!

大裂溝谷底（MAP122-03）の中央の岩場と、突如キマイラに襲撃される。これを撃破したらあとはリフトを使って南の崖を上っていくだけ。

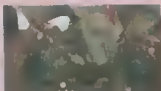


岩場中央付近まで進むとキマイラとのバトルになる。岩場前でHPを回復しておくこと。



## キマイラ

レベル 100 戦闘員  
HP 22079



風と土属性の各種攻撃をくり出す。もっとも怖いのは火属性の許さず攻撃。パーティ全員に1800前後のダメージを与える強力な技だ。ちなみに、HPが10000以下になると、使わなくなる。

## 基本DATA

22079

水、風

火、土

## 必殺技

技名	範囲にLv1
属性	範囲に火属性ダメージ
効果	単体に土属性ダメージ(追加効果:スタン)
備考	範囲に火、土属性ダメージ(追加効果:Lv1)

## 魔法は防御、属性防御をアップ

魔法の編成は、ラルク、セシル、リフィア。セシルのASTRAL晶壁とリフィアのガードコートを使えば、序盤の攻撃をしのげる。次のターンでレイストーンを壊し、キマイラの攻撃力上昇効果を消して戦いやすい。魔法は力全だ。



ガードコートとASTRAL晶壁は、ボス戦で重要な役割を果たす。ダメージを大幅に軽減できる。



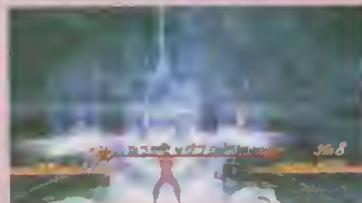
土属性の光召術を多用するので、戦闘中土属性の魔法を多用するのを防ぐために破壊しておく。

## 風と水の属性で攻撃

キマイラの弱点は風と水。オススめの攻撃手段は、リキッドハウルの増幅光召術・タイダルウェイブだ。APを10も消費してしまうが、与えるダメージは3500前後。さらにASTRAL晶壁で属性を高めれば4000前後のダメージとなる。



▲同じレベル3の増幅光召術でも、タービュランスよりもタイダルウェイブのほうが与えるダメージが大きい。



▲トリュティアクトのミスティックフォーチュンも効果的。一気に5~6000のダメージを狙える。

## 最後の許されざる大罪に耐える

キマイラはHPが12000程度になると許されざる大罪を使わなくなるが、HPが0になると最後にもう一度発動してくる。パーティの残りHPが少ない状況でトドメを刺すと、この最後の攻撃で全滅する可能性も。トドメを刺す際には、HPを2000前後まで回復しておきたい。



▲攻撃するキャラクター以外は、防御しておくとうい。ダメージを900前後に抑えられる。

マップ

攻略

サブイベント

データ

背景



## Chart

NO.

39~40

## トバジオン～海岸

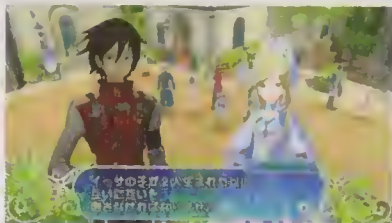
ガロア大裂溝の検問に足止めを受けたラルクたちが、ノーレ教の伝道師リュースによって助けられる。リュースと合流するためトバジオンに向かったラルクは、そこでリュースを守るソアラから、アルスの計画を知らされる。

## リュース、ソアラの助言

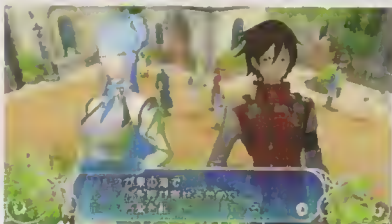
トバジオン

Chart 39

リュースと会うためトバジオンを訪れる。リュースはのどかな通りにいるので、近づいて話しかけよう。リュースとの会話後、ソアラからアルスが東の海岸でホゾン汚染を起こし、ログレス・ルフンガを呼び出そうとしていることを知らされる。ラルクたちはそれを止めるため東の海岸に向かう。



▲リュースは思わぬ言葉を紡ぎ、ラルクにアルスと戦ってログレスをすべて集めることをすすめた。



▲リュースの護衛役であるソアラ。彼女はリュースの方針に逆らい、ラルクに助言をするのだった。

## 準備を整えて東海岸に出発

つぎのアルス戦は、ゲーム全編を通して屈指の難易度だ。トバジオンでは事前に戦いの準備を整えてから向かいたい。まず宿屋でHPとMPを回復しておくのはもちろん、道具屋で各種リスト系アイテムもまんべんなく購入しておくこと。これは、アルス戦で静寂、睡眠、石化などの状態異常を受ける可能性があるからだ。ちなみにジャダや帝都ダイヤモンドには移動できないので、武具屋、工房は利用できない。また、周辺のモンスターを倒してRP、SPを100%までためておくこと。

## ルフンガを賭けた戦い

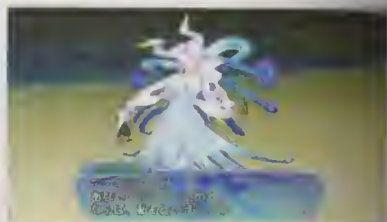
海岸

Chart 40

海岸に近づくと、アルスとの会話(イヘ...)。そして、アルスとのバトルがはじまる。このバトルで勝るとルフンガと契約することができる。



▲アデルの歌で海岸に黒い雨が降り注ぐ。それによって、ふたつのパーティの真剣勝負がはじまる。



▲この戦いは負けてもゲームオーバーにはならない。代わりに、ルフンガはアルスと契約してしまう。

## トバジオン周辺の敵レベルが上昇中

トバジオン周辺のモンスターは、レベル2/前後と最初のときと比べて大幅に強くなっている。



▲レベル30前後までキャラクターを強化しておけばアルスとの戦いがラクになるはず。

## アデールのレスリー



1ターン290

レスリー、レスリーの3人と同時に戦う。レスリーは最大2回のログレスを使い、アクトも発動する。

基本DATA	
HP	10599
物理攻撃力	—
魔法攻撃力	—
主な技	
1	単体に無属性ダメージ
2	ATK↑ DEF↑
3	単体に無属性ダメージ
4	単体に無属性ダメージ(追加効果: 戦闘不能)

基本DATA	
HP	9576
物理攻撃力	—
魔法攻撃力	—
主な技	
1	範囲に全能力↑
2	単体に無属性ダメージ(追加効果: 特殊防御ダメージ)
3	単体に無属性ダメージ(追加効果: 全能力↑)

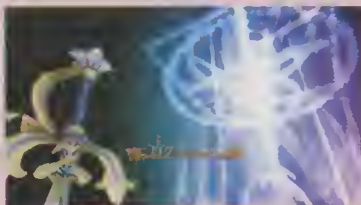
基本DATA	
HP	9464
物理攻撃力	—
魔法攻撃力	—
主な技	
1	単体に無属性ダメージ
2	範囲に無属性ダメージ(追加効果: 状態変化解除)
3	単体に無属性ダメージ

## パーティ編成はラルク+リフィア+α

事前準備として、パーティにログレスを多用するラルクと光召術要員としてリフィアを入れよう。装備はツバイハンター(ラルク)、メティッシュランドレジストコード(リフィア)が理想。3人目としては、グラディウスかカスターネのオイゲンか、アンリミテッド装備のセシルがオススメ。いずれの武器もシークレットピースが発動していることが前提で、DEFストック、HPストック、HP上昇2、物理ダメージ無効など効果が役立ってくれる。また、光召術ではレベル3が非常に重要。ヒールストリームは回復のときに、リキッドハウルは攻撃の中心としてバトル中おおいに役立つ。

## 序盤の猛攻を耐えよう

アルスたちは、1ターン目にもっともHPの低いキャラクターにトリニティアクトを仕掛けてくる。また、「嫌な予感がある」ターンには、アルスのログレス(アプシムとギルダブを1度ずつ)、アデールの墜歌などが放たれる。フローラルコートやアストラル晶壁を使い、それらの攻撃は防御することで耐えよう。



▲ログレス、墜歌はパーティ全員に2000前後のダメージを与える。防御しなければ全滅してしまう。

## レイストーンを活用する

フィールドには水か風のレイストーンが出現する。このうち風はレスリーが増幅光召術に利用してくるので、早めに壊しておくこと。逆に水はアルス側にとってメリットがないので、そのまま残しておく。自パーティのヒールストリームやリキッドハウルの増幅に役に立てるといい。

## レスリーから真っ先に倒すべし

ピンチガードを持つアルス、各種無効を持つアデールへの攻撃は後回しでOK。まずはレスリーに対して、タイダルウェイブやトリニティアクトで攻め立てよう。攻撃中もパーティの状態には注意を払い、つねに各キャラクターのHPが1500以上はあるようにしておくこと。



▲レスリーはアデールとのコンビで増幅光召術を多用する。彼女を早めに倒せばその後の戦いがラクになる。

# Chart NO. 41~42

## トパジオン〜ジャダ

アルスとのルフンガを巡る戦いを終えたラルクたち。彼らは再び飛光船に乗るために、ジャダへと向かう。だが、すでにラルクたちにとって帝国領内は危険な地域。まずはニコルがジャダへの偵察に向かうことになった。

### 宿に泊まって疲れを癒す

トパジオン

Chart 41

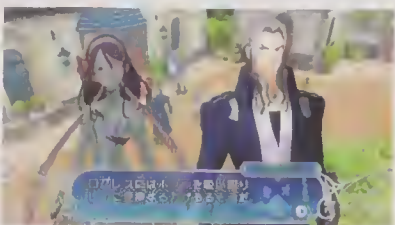
アルスとの激戦を終えたラルクたちは、いったんトパジオンへ向かうことに。トパジオンでは宿屋に泊まれば話が進む。



▲アルスとの戦いでHPやMPはかなり消耗したはず。つぎなる旅に備えて宿屋に泊まろう。

### ✦ 偵察兵ニコル出役

宿屋を出ると会話イベントが発生し、ジャダへ偵察を送ることに。ここでニコルが偵察役に選ばれ、一時的にパーティから離脱する。



▲ホズンとレイにまつわる会話が行なわれる。ホズンは大層の結晶化に関係があるらしいが……。



▲逃げ足に定評があるニコルがひとりでジャダに向かう。

### ニコルと合流する

ジャダ

Chart 42

ジャダに入ると、偵察を終えたニコル。彼の話では、帝国兵はほとんどおらず、張りもないとのことだが……。



▲先ほど別れたニコルと早くも合流。ニコルが先にいたなら、改めて編成し直そう。

### ✦ 新たな竜縛塔の地図を入手

拠点区画まで進むと会話イベントが発生し、ニコルが、先ほどの偵察中に警備兵から縛塔の地図を手渡してくれる。



▲Chart5で侵入したときと、また違う場所が解放されて竜縛塔の最上層に行けるようになった。



▲ちなみに街の武具屋と道具屋には新製品が入荷……



# 竜縛塔

43

飛光艇を探して竜縛塔に侵入したラルクたちは、ニコルが見つけてきた地図を頼りに最上層へ向かう。だが、そこにはラルクたちが来るのを待ち受けていたヴァイスの姿が。そして彼は己の呪われた姿をラルクに見せるのだった。

## 竜縛塔最上層へ

竜縛塔

Chart 43

飛光艇から竜縛塔。入口正面のリフトに乗れば、最上層へ移動できる。塔最上層(MAP108-05)に到着したら、取り忘れないように。ここでヴァイスの姿が。



もう竜縛塔へは戻れない。最上層の最上層(右参照)も入手しよう。

## 地下にはタルタロスが

Chart5でタルタロスを倒している場合、塔地下1階(MAP108-02)にタルタロスが出現している。このネームドモンスターを倒せば、物理ダメージ無効の便利なロックピースを持つ天簫雲剣が手に入るのだ。ヴァイスを倒すまえに、まずは塔地下1階に向かおう。



▲タルタロスは特殊防御を持つ。特殊防御破壊のピースをセットすれば、撃破が格段にラクになる。

BOSS

## ヴァイス

竜縛塔

IIATA→P291



1. 龍属性の各種光召術をメインに、龍属性の単体に1200前後のダメージ、闇炎(龍属性)の前後のダメージ)を使ってくる。龍属性の足止め効果、闇炎には猛毒効果と病気を引き起こし、それらを受けると回復が追いつかないため、特殊状態を無効にできる武器を準備しておくといい。なお、戦闘開始まえに、一度一時的にパーティから離脱してしまう。

### 基本DATA

23727

風

火

土

### 主な技

制	単体に無属性ダメージ(追加効果:HP吸収)
制	単体に無属性ダメージ(追加効果:足止め)
制	MGC! RES! SPD!
制	範囲に龍属性ダメージ(追加効果:猛毒、病気)

## ディスベルで特殊効果を消そう

ヴァイスは初期状態で再生を持つほか、様々な翼で各種能力を高めてくる。ディスベルでこれらの効果をまとめて消し去るといい。

## 闇炎は必ず防御で耐える

「嫌な予感がする」ターンは、闇炎が放たれる。このターンはAPIに余裕を残して防御に徹し、次ターンに特殊状態とHPを回復しよう。



▲闇炎の猛毒、病気は受けてしまうととてもやっかいなことになる。HP回復まえに病気回復を忘れずに。

スラム

マフ

攻略

サフィイベント

データ

世界観



CHART  
NO.  
44~46

## 古代の飛光艇～エブル

ラルクたちは竜縛塔で古代の飛光艇を手に入れ、大空へと飛び立った。しかし、別の飛光艇からの追撃を受け、さらに空を翔る謎のモンスターと接触し、ついで飛光艇はエブル付近に墜落してしまう……。

### 大空の旅路

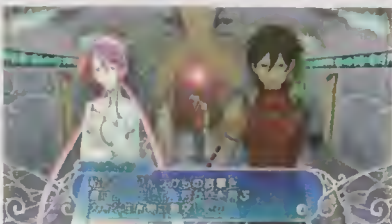
古代の飛光艇

Chart 44

竜縛塔を脱出したあと、飛光艇内での会話シーンとなる。このとき、全員に話しかけるとイベントが進行。新たな飛光艇が追撃に現われる。



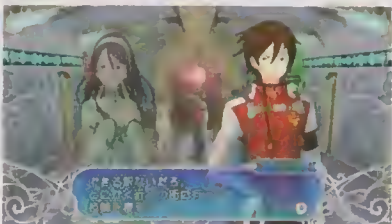
▲飛光艇同士空中戦がはじまる。しかし突然現われたモンスターと激突し、ラルクたちの飛光艇は墜落してしまった。



▲墜落後は会話イベントが発生。どうやら、アルスの飛光艇の攻撃を受けたあと、何かにぶつかっただらしい。

### ✦ 飛光艇、墜落!

飛光艇は墜落したものの、幸いラルクたちの命は助かった。墜落した場所がエブルの近くだと判明し、ラルクたちはとりあえずエブルへ向かうことに。



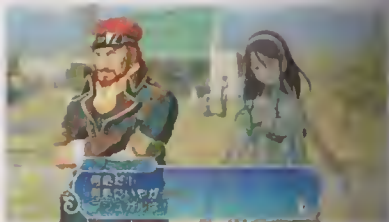
▲エブルの北西に墜落してしまった飛光艇。

### 技師に修理の相談をする

エブル

Chart 45

飛光艇修理の方法を求めて、エブルの町へ向かうラルクたち。入口では、ガロア大尉と会話イベントが発生する。その後は、MAP102-02に移動してみると、マリヤと会話イベントが発生して、技師のグランツを案内してくれる。頑固なグランツは、最初は飛光艇の修理を断るが、空飛ぶモンスターの話を聞いて、改めて飛光艇に走った。



▲空飛ぶモンスターは、ログレス・マシュガルであると判明する。グランツを過って、不時着した飛光艇へ向かう。



▲マリヤが同行を申し出る。おしゃべりになった会話イベントを楽しもう。

### パーツを求めて

古代の飛光艇

Chart 46

墜落した飛光艇に戻ると会話イベントが発生。飛光艇が、負の時代に作られたログレス補修機であることが判明する。そして、西にある教団の目標地点となる。なお、同行していたマリヤは作を起し、ここで別れることに。

# グラ慈恵教会跡地

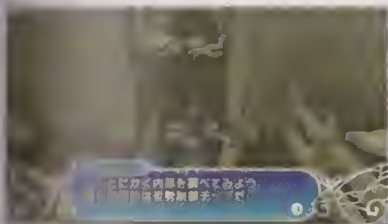
飛光艇のパーツを探し、訪れたのはグラ慈恵教会跡地。いまは共和国のアイオン隊に接収されたこの廃墟だが、その地下にはおぞましい秘密が隠されていた。そしてそれを知るサーージュが、ラルクたちの前に姿を現わす……。

## 飛光艇のパーツを求めて

グラ慈恵教会跡地

Chart 47

3階の跡地に入ったラルクたち。野菊の礼拝堂(121-02)で扉を調べて、奥の階段を降りて、地下1階(121-01)の宝箱があるのを、入手を忘れずに。



地下1階の建物内にはセーブポイントはない。事前準備として、地下1階(121-01)でセーブしておく。

## 1 赤いハートを発見するが……

地下1階の通路(121-03)では、目当てのパーツが見つかり入手できる。しかしそのあとサーージュ(121-04)の隠しイベントののち地下に落下する。



地下1階の通路途中に、光っている場所がある。そこを降りて、飛光艇のパーツを入手できる。



別れ、グラ慈恵教会跡地にやってきたサーージュ。

## 地下施設の戦い

地下施設3階(MAP121-06)に落ちたあと、会話イベントが発生してサーージュがゲストとしてパーティに参加する。そのあと、少し進むとサウロイドとのイベント戦闘が発生。グラ慈恵教会跡地には、サウロイドやジンをはじめ、竜系のモンスターが多いので、竜特攻のピースを装備しておくといい。また、ジンからは貴重なスペシャルティMが盗める。ジンと遭遇したら、積極的に盗んでおくこと。



▲スペシャルティMは、エクセルアクトを多用する終盤のボス戦で重宝するアイテム。なるべくたくさん盗もう。

## 青い腕輪で封印を解く

地下施設3階の中央の扉は、封印(青色)がなされていて通行できない。ここは、南の小部屋にある青い腕輪を入手すると、封印(青色)を解除して通行できるようになる。以降の封印も、同じ色の腕輪を入手することで解除できるようになる。また、地下施設3階では北東でムーンストーンが手に入る。地下施設2階(MAP121-05)に進むと、もう地下施設3階に戻ってくることはできないので、宝箱の回収のほか、やり残したことがないように進むこと。



▲同色の腕輪の力で封印が解除される。この奥には、地下施設2階への上り階段がある。

## ✦ 床スイッチで罠が起動

地下施設2階は、基本的に道なりに進んでいくだけでOK。その途中、通路の床にはスイッチが用意されていて、これを踏むとパーティの後方が罠で塞がれ、戻ることができなくなる。この床スイッチは地下施設1階(MAP121-04)にもあるので、戻りたい理由があるときは、床スイッチを踏まないようにして先に進むこと。通路の端を進んでいけば、床スイッチを踏まずにすむ。



▲通路の途中にはサウロイドやジンが待ち受ける。狭い場所なので、避けて通ることは難しい。



▲罠が起動すると、戻ることが不可能に。戻る必要がないなら、どんどん踏んでしまてOK。

## ✦ グラ慈恵教会跡地は再入場不可

各地にあるダンジョンのうち、このグラ慈恵教会跡地、電縛塔(Chart43)、旗艦パーセヴァル(Chart79)は再入場ができない。いずれのダンジョンも、そこでしか入手できない武器やレアな



▲地下施設1階から地下の貯蔵庫に進むと、もう後戻りはできない。そのままカンヘル戦が発生する。

## ✦ 黄色の封印を解こう

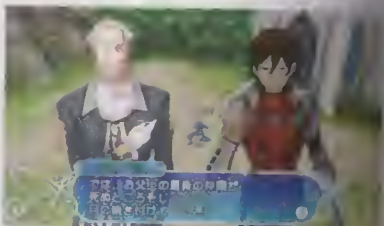
地下施設1階では、ふたつ目の曲がり角で黄色い腕輪が入手できる。これで封印解除が可能になる。



▲いちばん北東のスイッチは、踏むとジンが出現する。戦いたくない場合は、踏む必要はない。

## ✦ カンヘル、イグナーツとの戦い

地下の貯蔵庫(MAP120-03)に侵入すると、カンヘルとのバトルが発生する。カンヘル撃破後、イグナーツとつぎはイグナーツとのバトルが起



▲イグナーツ戦は負けてもゲームオーバーにならない。極めて強く、この時点での撃破は不可能だ。

アイテムがあるので、各マップを参照して入手し忘れないように。グラ慈恵教会跡地が壊れ、ムーンストーン、シルバーガード、フィニッシュサポートが手に入る。とくにフォースサポートは、便利なフォースアップのロックピースがある



▲後ほど訪れても、教会の入口には封印がなされている。教会への再入場はできないのだ。







## Chart

NO.

48~49

## エブル～古代の飛光艇

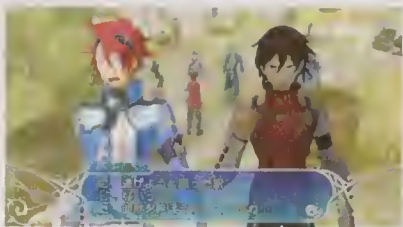
グラ慈恵教会跡地の地下施設で、あきらかになったアイオン隊の暴虐。ラルクたちはイグナーツに敗れたものの、レスリーに助けられ窮地を脱する。そして地下施設で手に入れた飛光艇のパーツをグランツに届けるのだった。

## 逃げ出したニコルと合流

エブル

Chart 48

グラ慈恵教会跡地で手に入れた飛光艇のパーツ。これをエブルの工場(MAP102-02)にいるグランツに渡しにいこう。エブルの入口では会話イベントが発生。イグナーツとの戦いで逃げ出していたニコルが再びパーティに加入する。ニコルをメインに使っているなら、出撃メンバーを編成し直しておくこと。



▲ボス戦のたびに頻りに逃走するニコル。彼をメインに使っている場合は、離脱時期のチェックを忘れず。

## ✦ グランツにパーツを届ける

工場ではグランツとの会話イベントが発生し、彼は修理のためにさきに飛光艇に向かう。グランツを追って、エブル北西にある飛光艇に向かう。街を出る際にはリフィアやニコルとの会話イベントが発生。いよいよ飛光艇でのログレス捜しの旅が始まる。

## 飛光艇、離陸!

古代の飛光艇

Chart 49

飛光艇に入ると会話イベントが発生。その飛光艇が操作可能になる。これにより、いままでとができなかった場所へも行けるのだ。



◀ 古代の飛光艇が再び、立ち上がり、立つかた。とはいっても、能力は力。ようた。



▲ログレスを捜して、世界を自由に移動できる! まずはあちこちを旅してみるのもいいだろう。

## 飛光艇で自由移動が可能に!

飛光艇で移動が可能になったら、まずは北のオバルスと南のフェリスへ武器を買いにいこう。属性付加、耐性のある武器は、競合ダンジョンで非常に役に立つ。それぞれのオススメのものは以下のとおり。

- ・オバルス→水鉄砲、水鉄砲・改 水属性の付加と耐性あり。エルゴード火山(付加)、ソリトン鍾乳洞(耐性)用に。ソイルスタッフ 土属性の付加と耐性あり。天衛塔ザイフェルト用に。
- ・フェリス→フランベルジュ、フラムガーダー 火属性の付加と耐性あり。エルゴード火山(耐性)、ソリトン鍾乳洞(付加)用に。

## カジノも楽しもう!

首都カルブunksルスのカジノでも貴重なゲームが入手できる。この機会に訪れてみよう。



▲コビンレースなどでコインを稼ごう。ただし、すぎないようにほどほどに。

# 競合ダンジョン1

AD  
50

天衝塔ザイフェルト、廃都ヒルベルト、エルゴード火山、そしてソリトン鍾乳洞。飛光艇を手に入れたラルクたちは、そのデータからログレスの反応がある4つのダンジョンを見つける。さっそくダンジョンに向かう彼らだが……。

## ログレスをかけた勝負のはじまり

競合ダンジョン

Chart 50

天衝塔ザイフェルトは、ワールドマップに4つのダンジョンが隠れている。南南西には天衝塔ザイフェルト、南東には廃都ヒルベルト、東にエルゴード火山、北東にはソリトン鍾乳洞。これらのダンジョンは、どこから挑戦しても構わないので、下の各ダンジョンの概要を参照して、自分の戦い方を選ぶ。ダンジョンの仕掛けももちろん、入手できるログレスやアイテムで選んでみる。また、競合ダンジョンには最大3回挑戦できる(うち9、68)訪れる。基本的にダンジョンの内部はランダムで変化するが、訪れた順番によって内部のモンスターやアイテムが変化し、あとで訪れたほうがレベルアップになる。また、2度目の競合ダンジョン出口で、特定のアイテムが出現する(P196参照)。

## 競合ダンジョンは最大3回発生

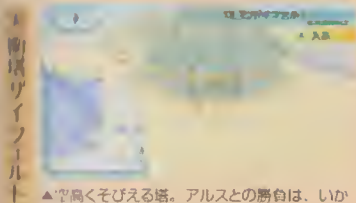
3回目の競合ダンジョン(Chart68)は、ラルクがアルスがログレスを5つ入手していると発生しない。3回目に挑みたい場合は、入手数を調整すること。

- ・ラルクが自動的に入手するログレス  
シムマフ、グラ
- ・アルスが自動的に入手するログレス  
ギルダブ、アブシム
- ・Chart40で競合するログレス  
ルファンガ
- ・競合ダンジョンのログレス  
バビルサグ(天衝塔ザイフェルト)  
バネトゥ(廃都ヒルベルト)  
ウルグラ(エルゴード火山)  
スクイル(ソリトン鍾乳洞)

## 4つの競合ダンジョンの特徴

1つのダンジョンはそれぞれ出現するモンスターが異なり、天衝塔ザイフェルトは魔法生物、廃都ヒルベルトは不死系、エルゴード火山とソリトン鍾乳洞は有翼生物系&水棲生物系&昆虫系が中心。また、エルゴード火山は水と風

属性、ソリトン鍾乳洞は火と風属性に弱い敵が多い。各ダンジョンに向かう際には、そのダンジョンに適した装備を用意しておくこと。とくに特攻系のパーツ、属性が付加されるパーツがあれば、戦いがだいぶラクになるのだ。



▲空高くそびえる塔。アルスとの勝負は、いかに早く上層部に上りきるかがポイント。



▲廃都の中心に存在する死者の街。死者の魂を鎮めることが、アルスとの勝負のポイント。



▲溶岩の流れる火山での戦い。危険な道を、ミスなく進むことが求められる。



▲自然が作った美しい鍾乳洞。アルスとの勝負では、ログレスを短時間で倒す必要がある。

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

## Chari 競合 ダンジョン ①

# 天衝塔ザイフェルト

砂漠の奥に、天高くそびえる古代の塔。その天衝塔ザイフェルトには、バビルサグと契約するために塔へ向かったアルスが、エレベータは壊れ、その修理が必要であった。

### アルスとのスピード勝負!

#### 天衝塔ザイフェルト

天衝塔ザイフェルトには、砂漠の南のオアシスに飛光艇を着陸させて、徒歩で砂漠を越えて行く。オアシス近くには古月の宿があるので、HPやMPを回復してから進むといい。

塔についたら、まずはエレベータホール(MAP 123-02)に向かう。上層部へのエレベータの不調を確認したあとは、右側のエレベータに乗ってコンソールフロア(MAP 123-03)に降りる。コンソールフロアでは西側の装置を調べたあと、エントランスホール(MAP 123-01)東側で装置の部品を入手。再度コンソールフロアの装置を調べれば、アルスとの勝負がはじまる。

### 競合条件

アルスたちがエレベータに乗ったあと、階段を駆け上る。約3分以内にヘブンスラダーに到着できないと敗北になり、アルスがバビルサグと契約してしまう。

### 階段を駆け上れ!

アルスとの勝負がはじまったら、3分以内に階段を上りきって、ヘブンスラダーへの到着を目指す。ラウンドフロア01~10は左右の階段を上っていく。途中で、崩れた階段があるので道を間違えないように。正しい道は、フロア01は左右どちらもOK→02は右→03は右→04は左→05は右→06は左右どちらもOK→07は左→08は左→09は左右どちらもOK→10は右となっている。この順で進もう。

### ネームドモンスター・ベリスライム

エントランスホールにはネームドモンスターのベリスライムが存在する。このベリスライムのレベルは43。1度目の競合ダンジョンとして天衝塔ザイフェルトに来た場合、バビルサグよりもレベルが高くなる。最初に天衝塔ザイフェルトを選んだ場合は、ベリスライムは無視して進んだほうが安全だ。

### 宝箱、モンスターは避ける

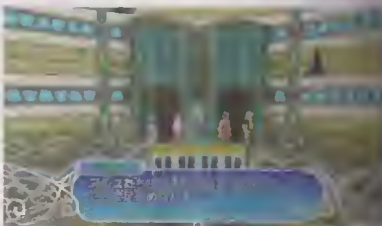
3分以内にヘブンスラダーを目指す。宝箱とモンスターを避ける。宝箱には貴重アイテムが入っているが、帰り道に入手しよう。



▲ラウンドフロア10の宝箱の中身は、いったんラダーによってから、左側の階段を降りて入手しよう。

### バビルサグとの戦い

ヘブンスラダーまで上がったら、中央の11に乗ってコントロールルーム(MAP 125-11)に向かう。そこではバビルサグとの戦いが待っている。



▲ヘブンスラダーに到着した段階で、アルスとバビルサグの戦いが始まる。バビルサグ戦に備えてエメラルドを入手しよう。



▲アルスとの競争に勝てば、バビルサグとのバトルはなくなり、アルスが契約してしまう。







# 廃都ヒルベルト

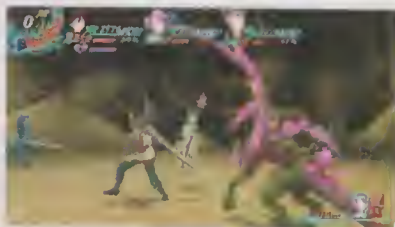
## 競合 ダンジョン ②

廃都ヒルベルト……。そこはかつて地上がホゾン汚染された際に、残された人々がホゾンに侵され、半竜化してしまった呪われた都市。ラルクたちはリース・バネツとの契約のため、この地に足を踏み入れた。

### 迷える半竜たちを救え

廃都ヒルベルト

廃都ヒルベルトでは、半竜化したミイラたちを救うことがログレスとの契約のポイントとなる。3組の半竜のうち、2組以上浄化するとバネツとの戦闘になり、勝てば契約できる。1組以下だとアルスがバネツと契約する。



▲半竜たちとはイベント戦闘が発生することも。イベントまえにHPの回復を忘れずに行っておく。

### 競合条件

半竜化した人々3組のうち2組以上救う。組み合わせは、①エルザ(中央通)、②ルイス(貴人街)、③トム(大空洞)と母親(大空洞)。ライアン(空洞入口)は条件とは関係ない。2組以上助ければバネツと戦える。

### 中央通でエルザを救う

まずは中央通(MAP126-02)まで進んで、エルザと出会う。このとき、「彼女を助ける」を選べばリフイアの力で浄化が完了する。

### 入口のキングオブキング

空洞入口のデザートフロッグは、10%の確率でネームドモンスター・キングオブキングに変わる。キングオブキングはレベル45の強敵だが、王の財布というレアな装身具を落とすのだ。キングオブキング撃破を狙うなら、廃都ヒルベルトを何度も出入りして、出現を待とう。なお、見た目は王冠をかぶった力エルとなっている。

### 空洞入口でライアンを救う

エルザを浄化したら、いったん空洞入口(中央通)へ戻そう。中央通から戻ってすぐの位置にいる。半竜化したライアンを倒すと、その後アルスたちがイベント発生。同じくバネツとの契約イベントが発生。同じくバネツとの契約イベント発生。アルスとここから競合すること。

### 貴人街でルイスを救う

つぎの半竜とは貴人街(MAP126-03)の大空洞(MAP126-04)にそのまま向かう。出口から少し西に向かった場所にもうひとりいるのだ。この宝箱に近づくとルイスが宝箱に突入する。



▲宝箱に近づくとルイスが出現。ちなみにルイスは空洞の大空洞に進むと、貴人街に戻ってもルイスを助ける。

### 大空洞の息子と母

大空洞の北にある民家の壁を壊すと半竜トム、南には彼の母親がいるのでふたりと話す。その後、トムを母親の近くまで運んでふたりを浄化。浄化まえに貴人街に戻ると助けられなくなるので注意しよう。



▲トムは壊せる壁の先にいる。わかりにくい場所なので、道をくまなく歩いて壊せる場所を見つけよう。

## バネトウ

敵名 ルヘルト  
H A I A → P 293



敵は2組以上救ってれば、契約の間バネトウ(6)でバネトウとのバトルがはじまる。バネトウは全属性が弱点という珍しい敵。攻撃は物理攻撃のものが多く、物理攻撃が中心。また、物理攻撃無効化の守護の矜持を使ってくる。

基本DATA	
HP	25964
属性	光・水・風・土
主な技	
物理無効	単体に無属性ダメージ(追加効果: 睡眠)
単体	単体に無属性ダメージ(追加効果: スタン)
DEF ↓	RES ↓
範囲	範囲に無属性ダメージ(追加効果: 睡眠)

## 光召術をメインに攻撃しよう

バネトウの防御力が高く、さらに守護の矜持も持っているため、攻撃は光召術を中心に行なう。バネトウはレベル3以上の術が使えば効果大。攻撃を加える場合は、ティスベルで物理無効を消しつつ、矜持の波動で防御力が低下するのを待って一気に攻撃しよう。



▲バネトウの守護の矜持。物理攻撃は、ティスベルで物理無効を消してから行なうこと。



▲光召術のタイトルウェイブやイグニッションで攻撃。バネトウにティアクトやログレスも有効だ。

## 挑発役には物理ダメージ無効のピースを!

ログレスの中では珍しく、光召術をまったく使わず無属性の物理攻撃が中心のバネトウ。オイゲンなどHPが高いキャラクターに、物理ダメージ無効やDFEストックのピースを用意して挑発を重ねていけば、防御面が安定する。



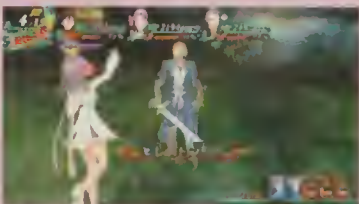
▲物理ダメージ無効は天叢雲刺。DEFストックはカスタネーが持つピース。HPの高いオイゲンと相性がよい。

## 状態異常を受けたら即回復!

「嫌な予感がする」ターンには、範囲攻撃の鎮められし怨嗟(1000前後のダメージ)が発動する。これは睡眠、病気の追加効果もあり、どちらも非常にやっかいなものだ。事前に状態異常耐性やSP消費異常回復のピースを武器にセットしておく、状態異常の被害を抑えられる。



▲ダメージそのものもかなり大きいので、発動するターンには全員防御しておくのが安全だ。



▲もしも状態異常を受けてしまったら、レストスリープ、レストシックなどで速やかに回復すること。

## 競合ダンジョン

③

首都カルブクルスの東方に位置するエルゴード火山。灼熱の溶岩が流れるこの地には、ログレス・ウルグラが待っている。しかしアルスもウルグラと契約のためにエルゴード火山を訪れており……。

# エルゴード火山

## 寄り道をせず急ぎ契約の間へ

### エルゴード火山

エルゴード火山では、アルスとどちらが早く契約の間(MAP129-06)にたどり着けるかを競う。その判定方法は、時間制限のあった天衝塔ザイフェルトとは違い、寄り道の数をカウントするというもの。下に記載する寄り道カウントにさえ気をつけていれば、どれだけ時間をかけても問題はない。あわてて操作せずに、じっくりと進んでいこう。

### 競合条件

寄り道をするたびにカウントが行なわれ、カウントが3になるとアルスがウルグラと契約してしまう。寄り道は以下の2種類。①灼熱の橋の崩れる足場から下に落ちる。②血脈通路・赤熱の谷・灼熱の橋にある宝箱を開ける。

## 灰の山道でルビーを入手

エルゴード火山に入っすぐ、灰の山道(MAP128-01)ですまは宝箱からルビーを入手しておく。ルビーは火属性+8の装身具。エルゴード火山のモンスターは火属性の攻撃が多く、とくにウルグラ戦で真価を発揮するもの。ぜひ最初入手しておこう。

## 溶岩のほとりを通過

宝箱を開けても寄り道にカウントされないのは溶岩のほとりまで。そこまでは宝箱の中身を回収しつつ、奥に進んでいこう。溶岩のほとりのマップ中央付近まで進むと会話イベントが発生。アルスに負けないように進もうということになる。



▲途中、コピンの力で壊せる岩が2か所存在する。Aボタンでコピンに岩を破壊してもらい、先に進もう。

## 宝箱を無視しつつ奥へ

契約の間へ向かうには、血脈通路(MAP128-03)のどちらかへ進めばならない。これはどちらを通っても宝箱はふたつまで開けられるので、マップを照して欲しいアイテムをふたつ入手するのがいい。

## 崩れる足場を慎重に渡る

灼熱の橋(MAP129-05)には4か所の崩れる足場が存在する。これは、走って渡ると崩落し、寄り道にカウントされてしまう。左スティックでゆっくり歩くことで崩落を防げるので、じっくりと通過すること。



▲崩れる足場は通常の床と色が違う。画面を左側に傾けると、崩れる足場近くになったらゆっくり歩こう。

## 灼熱の橋のナベリウス

灼熱の橋の奥にはネームドモンスター・ナベリウスがいる。これはレベル43の強敵。最初、競合ダンジョンにエルゴード火山を選んだ場合、無視して進んだほうが安全だ。



▲ナベリウスは灼熱の橋の下の隠層にいる。崩れる足場から落下した際、間違えて接触しないように。



## ウルグラ

ウルグート火山  
HP→P293



ウルグアに勝利して契約の間に到着して、ウルグアの戦いがはじまる。ウルグラはウルグアに勝利したログレス。火属性耐性のピクトルに火属性ダメージ(追加効果: 混乱 DEF↓) 全体に火属性ダメージ

基本DATA	
HP	32074
属性	水 属性 火
主な技	
技名	全体に無属性ダメージ(追加効果: 混乱)
技名	ダメージ反射
技名	範囲に火属性ダメージ(追加効果: 混乱 DEF↓)
技名	全体に火属性ダメージ

## 発でダメージを抑える

ウルグラに挑発をくり返そう。これによってウルグラからのダメージを大幅に抑える。その際、範囲攻撃に巻き込まれないように挑発をするキャラクターは、ほかのキャラクターと離れること。



▲挑発役にはオイゲンが最適。ほかのふたりはウルグラやレイストーン壊しを担当する。



▲「誰が子感がある」ターンは、お約束の全員防御。挑発しているときはまずバイリキッドも忘れずに。

## 水属性光召術で攻める!

ウルグラはダメージ反射を多用するので、攻撃は光召術で行なうのが安全。タイダルウェイブで7000前後、レインアローで4000前後ものダメージを与えられる。MGCの高いキャラクターに水系のジェムを装備させて、増幅光召術でどんどんダメージを与えたい。



▲レベル3の増幅光召術、タイダルウェイブが効果的。ダメージ反射に影響されないのもいい。



▲リフィアのアクアスパイフルも大ダメージを与えられる。ミスティックフォーチュンを狙ってもいい。

## 貴重な破片を盗んでおこう

競合ダンジョン以降に出現するボスの多くは、高レベルのジェムの破片を落とす。ボス相手に「盗む」のはかなりたいへんだが、高レベルのジェムの破片はそれだけの価値があるもの。以後のボス戦では積極的に「盗む」にチャレンジしてほしい。



▲ウルグラからは紅蓮の破片を盗める。5つ集めれば紅蓮のジェム(レベル4)になるぞ!



## Chart

競合  
ダンジョン

④

## ソリトン鍾乳洞

自然が形作った、美しい内観を持つソリトン鍾乳洞。この鍾乳洞の奥には、レス・スクイルがイーサの子を待っていた。そのスクイルのもとに到着したラルクとアルス。スクイルは、より強き者を選ぶためにそれぞれに勝負を挑む。

## スクイルを目指して奥に進む

## ソリトン鍾乳洞

ソリトン鍾乳洞ではほかの競合ダンジョンと違い、大きなギミックは存在しない。とにかくモンスターを撃破しながら奥へ進んでいけばOK。競合条件も、純粋にパーティのバトルでの強さが試されるものだ。



▲競合ダンジョンには、エLEMENTが多々出現。光召術や連続攻撃で、特殊防御を打ち砕こう。

## 競合条件

スクイルとのバトルでは、9ターン以内にこれを撃破するという条件を満たせばラルクが契約できる。9ターン以内に撃破できなかった場合は、アルスが契約してしまう。

## 一方通行の坂道

岩の高架(MAP130-02)に存在する東側の坂道は、北から南にのみ進める。逆方向には移動できないので、南から北に行きたい場合はいったん西側の普通の通路から回り込むこと。



▲北から坂道に近づくと、南側にすべり落ちていく。南側に行く必要がない場合は、近づかないようにしましょう。

## 水属性耐性の防具を入平

螢石の道ではアクアグロック(水耐性+1)が入平ではアクアマリン(水耐性+8)が入平。水属性の敵との戦いに備え、どちらも入手しよう。



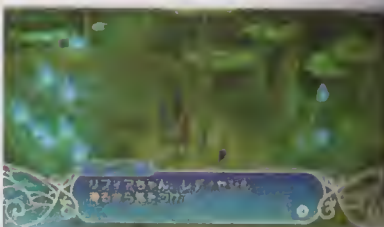
▲アクアグロックはリフィア、サーージュ川(水属性)の奥の南側の通路から回り込んで螢石の道に、アクアマリンは...



▲青い滝の北側にある岩を壊し、飛び石をついてここへ入手できるアクアマリンは対水属性性攻撃に...

## 朴念仁のラルク

三叉路(MAP130-04)の東側まで進めると、サブイベントが発生。レディにやさしいサーージュと、気味が利かないラルクの対比があらわになる。



▲女性にはとにかくやさしいサーージュ。対するラルクも気にしない朴念仁ぶりを発揮...

## スウィル

HP 21331

炎 氷 雷 風 毒 炎 氷 雷 風 毒



スウィルは、その力を証明する。9ターン以内に敵のHPを半減させるのが目標なので、攻撃面を重視した育成が求められる。とくに大事なのが火属性の増幅光召術。スウィルの火属性光召術を使えるキャラクターは、必ずしも火属性の攻撃力が高いわけではない。むしろ、氷属性の攻撃力が高いキャラクターは、スウィルの氷属性光召術を使えるキャラクター。スウィルの攻撃は、火属性の攻撃力が高いキャラクターは、スウィルの火属性光召術を使えるキャラクター。スウィルの攻撃は、火属性の攻撃力が高いキャラクターは、スウィルの火属性光召術を使えるキャラクター。

## 基本DATA

21331 HP 炎 氷 雷 風 毒

## 主な技

炎属性光召術	炎属性ダメージ(追加効果: RES ↓)
氷属性光召術	氷属性ダメージ
雷属性光召術	雷属性ダメージ
風属性光召術	風属性ダメージ
毒属性光召術	毒属性ダメージ

## 火属性光召術で一気に攻撃!

スウィルは毎ターンのように怒濤の波動を使う。9ターン以内の撃破のために、スウィルのHPを4000以上のダメージを目標に減らす。レベル3の増幅光召術・イグニッションは、レベル3の増幅光召術・イグニッションが効果的。MGCの高いキャラクターは、スウィルのHPを6000前後のダメージを与えられる。



▲スウィルの火属性光召術を使えるキャラクターが、スウィルのHPを4000以上のダメージを与えられる。イグニッションの連発で簡単に倒せる。



▲スウィルの氷属性光召術を使えるキャラクターが、スウィルのHPを4000以上のダメージを与えられる。イグニッションの連発で簡単に倒せる。

## 防御は必要なし!

スウィルの攻撃は、ほかのログレスに比べて威力が低め。「嫌な予感がある」ターンでも、パーティ全員が1000程度のダメージを受けるだけ。HP1500以上を維持しておけば問題ないので、ハイリキッドでこまめに回復しつつイグニッションなどでガンガン攻め立てよう。



▲ただし、レイストーンだけは壊しておくこと。水属性の増幅光召術のダメージは馬鹿にできない。



▲ログレス戦では挑発も有効。アクアマリンを装備したキャラクターで、スウィルの攻撃をひきつけよう。

## 波瀾の破片を入手せよ

スウィルから盗めるアイテムは、波瀾の破片。こちらは水属性レベル4のジェムの破片で、非常に貴重なものだ。撃破条件を満たしつつ盗むのはたいへんだが、ぜひチャレンジしたい。その際には盗む確率アップのピースもセットしておこう。



▲とはいえ、盗めるかどうかは運次第。どうしても無理そうなら諦めてもいい。

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

# Chart NO. 51~52

## オパルス～首都カルブunksル

最初の競合ダンジョンで、アルスたちとログレスの奪い合いを行なった。つぎのログレスを捜そうと飛光艇に戻った際、彼らは帝国軍の飛光艇部隊を発見する。帝国軍の侵略から住民を守るため、ラルクはオパルスに向かった。

### 帝国軍の飛光艇部隊を発見

オパルス

Chart 51

ひとつ目の競合ダンジョンでの冒険が終わったあと、飛光艇に戻ると会話イベントが発生し、帝国軍の飛光艇を発見。つぎなる目的地は、帝国軍が向かうオパルスとなる。

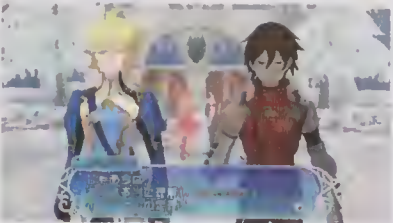
オパルスでは、エリオット中将との面会のために司令長官室を目指す。その途中、学び舎(MAP103-02)ではアルスとの会話イベントが発生する。



▲飛光艇内で帝国軍を発見。オパルスの街が、帝国軍に荒らされるのを防ぐことに。



▲オパルスは、ワールドマップ北西の大陸にある。雪に覆われた地で、視界の悪いエリアだ。



▲アルスとは、イマジナルの定理、リアルの定理について言い争うことに。はたして正義はどちらにあるのか……。

### 書状を持ち、元老院へ

首都カルブunksル

Chart 52

エリオット中将が指揮する雪姫計画！スクリーンで帝国軍を足止めするという！そしてラルクは、首都カルブunksルへ向かう。司令部から、飛光艇で首都カルブunksルへ向かう。首都カルブunksルの共和国(MAP1099-05)では、「死神ラグーン」の登場。門番が、使者であることを伝え、通過を許す。



▲門番たちはラルクの来訪に驚く。Chart 52では、門番から身分を保証されたものの、まだ彼を恐れ、通過を許さず。

### 雪国での戦いに備えておく

オパルス近辺や、Chart 56のシークレットピースでは、氷壁では、氷属性耐性、火属性付加の役割に立つ。オパルスで購入可能な水鉄砲、エリスで購入可能なフランベルジュをそれぞれ手しよう。さらにシークレットピースでは、改が氷属性耐性+、フランベルジュは火属性耐性+と、こちらも強力なのでぜひ利用しよう。



▲火属性が弱点となるモンスターに効果的。首都カルブunksル周辺のベアルなどを倒して、WPを貯めよう。



# 元老院～オパルス

53~55

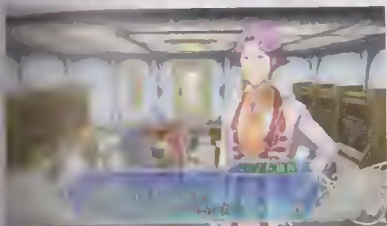
オパルスに向かう帝国軍。それを防ぐためエリオット中將は雪姫計画を発動する。それは、永久結氷とレイを利用した防御スクリーンの展開。帝国軍を足止めているうちに、ラルクたちは救援を求めて首都カルブングルスに向かう。

## シェリィとの面会

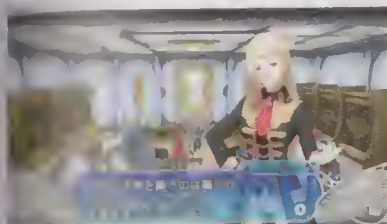
元老院

Chart 53~54

カルブングルス(MAP115-04)で、グリーンヒルと面会する。司令部の書状を選した。救援部隊の派兵を決定する。その後、プレブセシル号に戻るラルクたちは、カルブングルスの環状庭園(MAP098-01)でシェリィとの会話イベントが発生し、レスポンスが上がる。



ラルクを信用しないシェリィ。元老院議員たちがラルクに言い募る。



書状を選したことで、シェリィは救援部隊の派兵を決定し、オパルスに戻ろう。



ラルクを率じ、ラルクたちに伝言を頼むエンジェル。Chart 56のレスポンス大氷壁で出会うことに。

## 雪姫計画、発動!

オパルス

Chart 55

オパルスに戻ったラルクたちは、帝国軍の攻撃を跳ね返す、巨大な防御スクリーンを目撃する。その後、プレブセシル号はワールドマップに着陸するので、オパルスに向かう。学び舎の司令長官室に行くことでエリオットとの会話イベントが発生。ラルクたちは雪姫計画を手助けするため、アルスたちがいるレスポンス大氷壁に向かうことに。



▲防御スクリーンが帝国軍の攻撃を阻む。しかし長くはもたず、一時的にスクリーンが消滅してしまう。



▲プレブセシル号はオパルスの北西に着陸する。モンスターを倒しながら、徒歩でオパルスに向かうといい。



▲石畳と雪だるまの路(MAP103-01)では会話イベントが発生。オイゲンの提案に怒るラルクだが……。

システム

マップ

攻略

ライブイベント

データ

世界観







# Chart NO. 57~59

## オパルス～競合ダンジョン2

雪姫計画に協力して、帝国軍の侵略からオパルスの街を守ったラルクたち。報告のためにオパルスに戻った彼らは、英雄として民衆の喝采を受けるアルスの姿を見かけるのだった。

### エリオットへの報告

オパルス

Chart 57

オパルスでは、石畳と雪だるまの路(MAP103-01)でアルスの姿を見かける。アルスは民たちから、帝国に逆らう英雄として称えられていたのだ。その後、学び舎(MAP103-02)でニコルとの会話イベントが発生し、ニコルが一時的にパーティから離脱。さらに司令長官室、もう一度学び舎でそれぞれ会話イベントが発生する。司令長官室のエリオットとの会話イベントでは、彼から雪姫計画への協力の報酬として、86400Ricoが得られるぞ。

### ニコルと合流

ブレイブセシル号

Chart 58

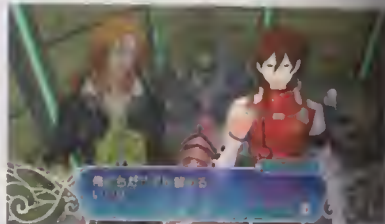
ワールドマップのブレイブセシル号に戻ると、ニコルとの会話イベントが発生し、彼がパーティに復帰する。たびたびパーティから離脱するニコル。その理由はあとあとフレアから聞かされることになるのだが……。

### 競合ダンジョン再び

競合ダンジョン2

Chart 59

2度目となる競合ダンジョンめぐりは、残り1回。ダンジョンがその候補となる。前回よりもモンスターレベルが高くなっているものの、競合条件はP184～191を参照して各ダンジョンに挑戦。なお、2度目の競合ダンジョンでは、タウ出口でニコル、セシル、リフィアがバースト状態になり、アロケル戦が発生する。



▲リフィアら3人がバースト状態になり、アロケル、オイゲン、サージューで戦う。

### BOSS

#### アロケル

競合ダンジョン2

DATA⇒P294



無属性と火属性の物理攻撃が多いアロケル。物理ダメージ無効やDEFストックのバースを活用して、ダメージをなるべく抑えよう。火属性の耐性を持つので、攻撃する際はそれ以外の属性の光召術やトリニティアクトを中心にしよう。

基本DATA					
LV	39	EXP	22979	属性	火
主な技					
チェインティル	範囲に無属性ダメージ(追加効果 ATK↑)				
スパイクティル	単体に無属性ダメージ(追加効果 MGCC↑)				
グラビトンサマー	単体に無属性ダメージ(追加効果 スタン)				
フレイムクロス	範囲に火属性ダメージ(追加効果 混乱)				
—	—				

### パーティを分散して配置

「嫌な予感がする」ターンには、フレイムクロスがグラビトンサマーが放たれる。どちらにも回避し、ダメージは1300前後。パーティを分散して配置して防御するのが基本だが、事前に防戦の準備をしておくのも有効。



▲たびたび放ってくるチェインティルも範囲ダメージは少ないが、攻撃力低下の効果が目立つ。



# ブレイブセシル号~首都カルブunksル

60~63

イマジナルの定理は本当に正しいのか。そんな思いに焦るリフィアは、ひとり先走りモンスターの一撃で倒れる。彼女を医者に見せるため、ラルクたちは古月の宿に向かった。幸い、リフィアの傷はたいしたことはなかったが……。

## 倒れたリフィアの容態は？

ブレイブセシル号

Chart 60

戦ったワールドマップのブレイブセシル号で、イベントが発生。パーティからいったんリフィアがセシルがパーティに復帰する。リフィアは戦いの直前に負傷したリフィアは意識がなくなり、古月の宿のいる半月の宿に運ぶことに。ラルクたちは首都カルブunksルの北東にあるので、そこを目指す。



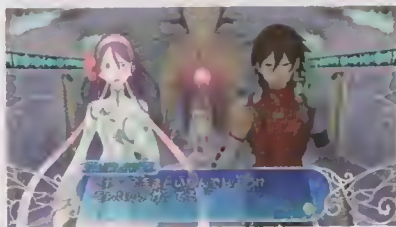
ラルクとセシルがブレイブセシル号に乗り、そのまゝ古月の宿を目指す。

## ラルクとリフィアの誤い

ブレイブセシル号

Chart 62

半月の宿でリュースとの会話イベントを見たら、再びワールドマップのブレイブセシル号に戻ろう。ブレイブセシル号に着くと、会話イベントが発生。リフィアの傷は回復しており、パーティに復帰する。しかし、何かに焦るリフィアは、ラルクと誤いを起こしてしまうのだ。このあと、つぎの目的地として首都カルブunksルが示される。



▲怪我から回復したリフィアがパーティに復帰する。しかし、ラルクとの仲が微妙なものに。

## リュースがリフィアを治療

半月の宿

Chart 61

この宿のなかに入ると会話イベントが発生。医者に見せられ、リフィアの容態を見てもらう。この宿ではリュース、ソアラとも遭遇。リュースが力を貸してくれる。なお、古月の宿を訪れた場合なら、開かれた地（MAP98-01）の股旅兄弟舎の十男坊から半月の宿に案内しておくこと。



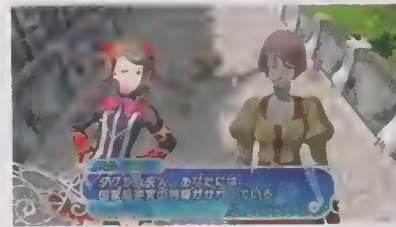
リュースとも会おう。そして、リュースがソワレレと命とも判明するのだった。

## リフィアとの決別

首都カルブunksル

Chart 63

首都カルブunksルに入ると、環状庭園(MAP98-01)で会話イベントが発生。ここでラルクと口論になったリフィアがパーティから離脱してしまう。その後は工場区(MAP98-03)の中央付近まで進むと再び会話イベントが発生。ポーリヤ&ルーニャに捕らわれるエンジュの姿が見られる。つぎは、彼女の解放を訴えるべく聖都ベネトナーシュに向うことに。



▲アイオーン様に捕らわれるエンジュ。ラルクたちは、聖都ベネトナーシュの力を借りるべくベネトナーシュに向かう。

## NO. 64~65

# 聖都ベネトナーシュ~首都カルズンクルス

アルスはなぜリアルの定理を選んだのか。悪逆をくり返すアイオーン隊にノースノーレ教とつながりがあるのか。ラルクはその答えを見つめ、聖皇ホゼアのいる聖都ベネトナーシュに向かった。

## 聖皇ホゼアへの面会を求めて

聖都ベネトナーシュ

Chart 64

大聖堂前通り(MAP100-02)では、ラルクと同じ目的でやってきたリフィアと出会う。このとき、オイゲンやサーージュら全員が一時的に離脱する。

## リフィアとの再会

襲撃された町(MAP100-01)でリフィアと会おう。会話イベント後、ラルクとリフィアは和解して、リフィアがパーティに加わる。



▲素直に自分の非をわびるラルク。リフィアも自分の非を認め、ふたりは再び手を取りあうことに。

## パーティ再結集

襲撃された町の宿屋前の広場で、オイゲンやサーージュたちに会う。このとき離脱していたキャラクターたちが全員パーティに復帰する。



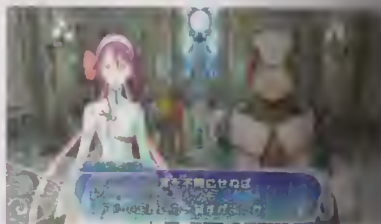
▲ラルクが連れ戻してきたリフィアを、皆が迎え入れる。アイオーン隊やイグナツの動きも徐々にあきらかに。

## 大聖堂に強行突破

大聖堂前通りの北端まで進むと会話イベントが発生。セシルがアイオーン隊の兵士を気絶させて、全員で大聖堂の中に侵入する。

## ホゼアへの脅し

大聖堂への侵入に成功したラルク。この間に、リフィアとの会話イベントで、再びアイオーン隊の脅威を気絶させる。そして会見の間でホゼアはエンジュの処刑を主張するが、ラルクはこれを撤回しなければリアル定理に害を及ぼす。この脅しで、ホゼアはエンジュの処刑を撤回し、ラルクたちはエンジュが解放される。この結果、元老院へ急ぐことになった。



▲強引な手段でホゼアとの面会をはたしたリフィア。ホゼアへの疑念はつのるばかり……

## 元老院に突入する

首都カルズンクルス

Chart 65

エンジュの処刑命令はホゼアによって下された。しかし、すでに処刑は目前に迫る。命令を無視し、エンジュが処刑されてしまうことを防ぐため、私たちは直接元老院に乗り込むことに。首都カルズンクルス(MAP099-05)ではラルクたちを待ち受ける。このとき、会話イベントが発生。ちょうどそのとき、アイオーン隊が元老院地下牢に侵入し、元老院内は混乱した。



▲リフィアのパンチ(?)では共和国兵は気絶し、ラルクの一撃で、強引に侵入することになった。

# 元老院

66

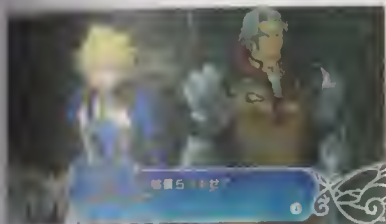
ホゼアから処刑の撤回の命令が出されたはずなのに、エンジュの処刑は止められず、ラルクたちは地下牢への突入を強行する。そして時を同じくして、アルスたちもまた、エンジュ救出のために地下牢に侵入していた。

## 元老院処刑場へ!

元老院

Chart 66

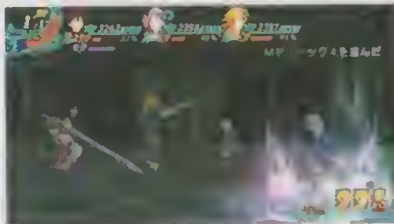
11月15日(05)でアルスとの会話イベント  
11月16日 処刑場に到着するとボーリヤ&  
11月17日 戦いが起きる。



11月18日 地下牢に押し入ったアルスたち。一般  
11月19日 ルクたちは奥に進む。

## アイオン隊からアイテムをゲット

ここで登場するノウェムとウーヌからは、店では  
買うことができないスペシャルティMやMPクイック4  
を盗める。どちらも終盤のバトルで役立つ貴重なア  
イテムなので、ここで奪い取っておこう。



▲マップを出入りして、何度も戦うといい。盗めるアイテム  
はどれも非常に役に立つものばかり。

## BOSS

### ボーリヤ&ルーニャ

元老院

DATA⇒P294

11月11日 以来となる、2回目のボーリヤ&ル  
11月12日 戦いのまえにニコルがパーティから離  
11月13日 リーがゲストとして参入する。

基本DATA	
HP	19334
属性	水、土、風、火、雷
主な技	
範囲に火属性ダメージ	
単体に土属性ダメージ(追加効果:スタン)	
全体に無属性ダメージ(ルーニャとの合体技)	

基本DATA	
HP	17401
属性	火、雷、水、土
主な技	
単体に無属性ダメージ(追加効果:足止め)	
全体属性耐性↑	
全体に無属性ダメージ(ボーリャとの合体技)	

### まじくるジェミニの一撃!

ボーリャの弱点は水、土属性。フィールドには  
水のレイストーンがあるので、タイダルウェイブな  
どの増幅光召術で攻撃すれば倒しやすい。ログレ  
ス・シムマフを使う場合は、弱点属性を突くことで、  
一撃でルーニャのHPが半分近くまで減る。その  
場合は、さきにルーニャを火、風属性の増幅光召  
術やトリニティアクトなどで一気に倒してもいい。  
ボーリャ&ルーニャの攻撃では、「嫌な予感がある」  
ターンに放たれる合体奥義・まじくるジェミニに要  
注意。ダメージは1500前後にも及ぶ。



▲まじくるジェミニはどちらか片方が倒れていけば発動  
できない。どちらかひとりを手早く倒してしまおう。

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観



## Chart NO. 67~68

# 首都カルズンクルス～競合ダンジョン3

イグナーツは、エンジュを人質にしてレスリーからコードディスクを奪おうとしていた。それは、アイオーン隊ことQEDのダグラス暗殺事件に絡む有力な証拠だったのである。ことの真相を知ったシェリィは……。

## ニコルとの別れ

首都カルズンクルス

Chart 67

議場玄関(MAP115-01)では、シェリィとの会話イベントが発生してニコルがパーティに復帰する。その後、議場前(MAP115-03)の元老院会議場でシェリィと会い、芸術街(MAP098-02)のダグラス家に向かうことに。共和国元老院(MAP099-05)ではニコルがパーティから離脱。たびたび離脱してきたニコルだが、これ以降パーティに入ることはない。

## ✦ コードディスクを開く

芸術街のダグラス家に入ると、レスリーのコードディスクが開かれ、ノースノワーレ教やQEDの暗躍の全貌が判明する。そして会話イベント後、レスリーがパーティから離脱する。



▲ダグラス家を出ると、アルスたちとの会話イベントが発生。アデルはラルクにリアルの定理の正当性を訴える。

## ✦ 共和国と帝国の休戦

環状庭園(MAP098-01)の出口まで進むとレスリーと遭遇。帝国と停戦するための使者になるよう依頼される。そしてレスリーがパーティに加わる。



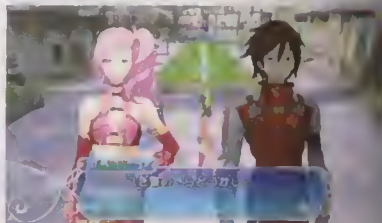
▲今度は元老院へ向かうことになるが、条件を満たしていると競合ダンジョン3が発生する。

## 3度目の競合ダンジョン

競合ダンジョン3

Chart 189

ラルクがアルスの所有ログレスが4つ以上(111のログレス参照)の場合、ここで3度目の競合ダンジョンが発生。共和国と帝国の休戦の罫書が完成するまで、もう一度ログレス探しをすることになる。3度目のログレス探しは、1度目、2度目(競合ダンジョン2)の残りダンジョンから選択。競合条件は111のレベルでどおり(P184～P191参照)だが、111のレベルはさらに上昇している。



▲まだ観望が完成しておらず、その待ち時間111度目のログレス探しの旅に出ることに。



▲まだ訪れていない競合ダンジョンに向かう。競合ダンジョンはあとふたつになっている。

## 3度目の発生はオトク?

3度目の競合ダンジョンの発生は、新たなアイテムを拾えるので一見オトクそうだが、じつはでもない。競合ダンジョンはChart82以降(111)一度すべて回ることになり、その際宝箱は111回収可能。競合ダンジョンのアルスとの111を楽しむのであれば3度目を狙おう。

# 元老院～帝都ダイヤモンド

69~72

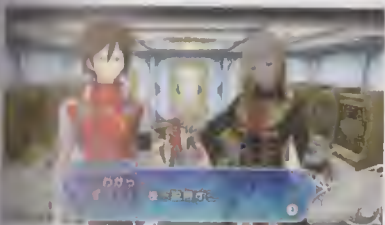
元老院議長のシェリィは帝国軍との休戦を決断する。その使者として、親書を託されたラルク。ヴァイスの真意を知りたいと考えていたラルクは、親書を携えて一路帝都ダイヤモンドを目指すのだった。

## シェリィから親書をもらう

元老院

Chart 69

帝都ダイヤモンドに到着したラルクは、レスリーとともに元老院会議場(MAP115-04)でシェリィと会話イベントが発生。アルスに率いられた帝国軍によって帝都全域に混乱が起きていること、シェリィはいまこそが休戦のチャンスだと考える。もとより戦いの継続を望まなかったレスリーは、休戦の使者として帝都ダイヤモンドに向かうことに決める。



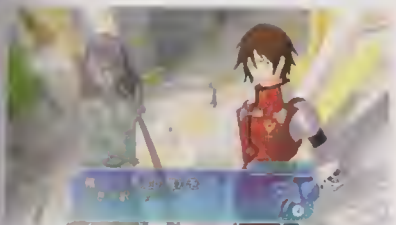
休戦を提議する使者となることに。ヴァイスはあきれた表情で手裏剣を投げる。

## いよいよダイヤモンドへ

帝都カルブクルス

Chart 70

帝都ダイヤモンドへ出て、首都カルブクルスの共和国元老院(MAP115-05)に進むと、仲間たちとの会話イベントが発生。ヴァイスの説得の難しさに頭を悩ませるが、リフィアとラルクは別の問題で悩んでいる。この会話イベントのあとは、首都カルブクルスから帝都ダイヤモンドへ向かい、プレイブセシル号に乗り込むことになる。



この会話イベントの一件以来、ぎくしゃくとしたラルクの関係だが……。

## ニコルの置き手紙

プレイブセシル号

Chart 71

プレイブセシル号に戻ったラルクたちは、Chart 67で別れたニコルからの置き手紙を見つける。これまでさんざん足を引っ張ってきたニコルだが、ついにパーティからの離脱を決意したのだ。ニコルは今後パーティに復帰することではなく、銃を使うキャラクターは今後レスリーがメインとなる。

## フレリア將軍に捕まる

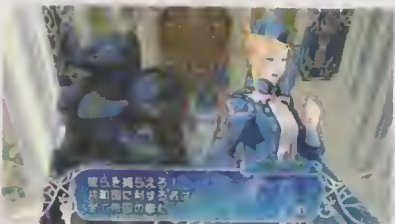
帝都ダイヤモンド

Chart 72

帝都ダイヤモンドに到着したラルクたちが、噴水広場(MAP092-02)で皇帝マハトが病死したことを噂話で知る。そしてダイヤモンド城(MAP093-06)の城の入口まで進むと会話イベントが発生。帝国兵たちはラルクの帰還に驚き、そこにフレリアが現われる。フレリアは、ラルクたちを帝国の敵と決めつけて捕縛。ラルクたちはフレリアの手によってダイヤモンド城の地下に連れて行かれる。



▲皇帝マハトの病死は、ヴァイスの手によるものだと言われている。民衆たちもさぞかし驚きやきあがっていた。



▲共和国に利するものは帝国の敵。フレリアは、そう断じてラルクたちを捕らえる。しかしその真意は……。

# Chart デイアモンド城～帝都デイアモンド

NO.  
73~76

共和国からの使者としてデイアモンド城に向かったラルクたち。しかしフレアの手により捕らえられてしまう。地下牢に選ばれた彼らだが、そのフレアの手によって脱出。ヴァイスと面会するために城中を強行突破する。

## ヴァイスの説得

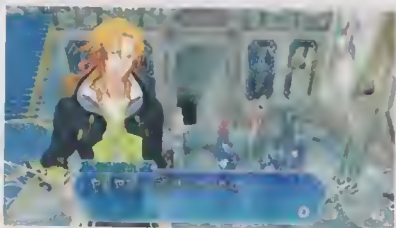
デイアモンド城

Chart 73

フレアに牢から出してもらったラルクたちは、力づくでヴァイスに会うことに。ヴァイスは謁見の間(MAP094-03)にいますので、道中の城内警備兵を倒しつつ先に進もう。謁見の間に到着すればヴァイスとの会話イベントが発生し、彼は明日執務室に来ようラルクに伝える。その後、ラルクたちはいったんザムエル武芸塾へ向かうことになる。



▲兵士控え室(MAP095-04)ではオートクレールが入手できる。かばうのピースを持つオイゲン用の武器だ。



▲鏡の間(MAP094-01)ではイベント戦闘が発生。城内警備兵戦には、オートガード対策のアンチフォースが便利だ。

## エリクシアを荒稼ぎ!

城内警備兵からは、エリクシアとリザレクトフルを盗める。盗むと盗む確率アップのピースを使って、そのふたつを大量に入手しておきたい。ただし城内警備兵は手強い敵で、パーティはダメージを受けがち。そんなときは地下牢のセーブポイント(緑)を利用すれば、それほど危険なく城内警備兵と何度も戦える。

## ザムエル武芸塾での一泊

帝都デイアモンド

Chart 74

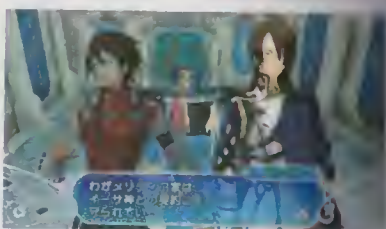
翌日のヴァイスとの面会に備えて、ザムエル武芸塾で一泊することに。上層地区(MAP093)のザムエル武芸塾に入ると、エレナとの会話イベントが発生。エレナは皇帝マハトの崩御にまつわる話を聞いてしまう。そして会話イベントの最後、一夜が経過し、ラルクたちは翌日、ヴァイスのためデイアモンド城へ行く。

## 執務室でのヴァイスとの面会

デイアモンド城

Chart 75

デイアモンド城に入ったら、執務室(MAP094)に向かう。執務室ではヴァイスがラルクたちと会い、会話イベントが発生する。ヴァイスは謁見するとともに、ラルクに帝国に伝わる聖典メリディアスを見せる。そして、その聖典メリディアスに秘められた真実が語られる。会話イベントの最後、エリに結果を伝えることになり、つぎの日は、ある元老院へ行くことになる。



▲執務室では、ヴァイスの口からメリディアス聖典の真実が語られる。メリディアスに秘められた真実が語られる。

## イーサ神と聖典メリディアスの真実とは

帝都デイアモンド

Chart 76

ヴァイスとの会話後、デイアモンド城を出ると帝都デイアモンドのデイアモンド城(MAP093)の間たちとの会話イベントが発生する。神と聖典とは何かについて思い悩むリフィアだったり、あえす休戦交渉に集中するため、首都カールスへ出発するのだった。



# 元老院～バトラキテス

11~78

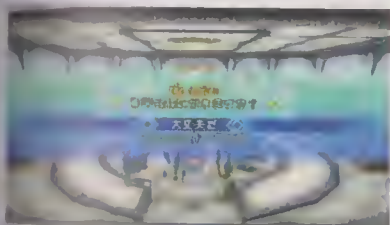
ヴァイスが合意したことで、帝国と共和国の休戦は成ったかのように見えた。シェリィとヴァイスはバトラキテスで休戦交渉を行なうが、そこに帝国兵が乱入してくる。休戦交渉はヴァイスの謀略かと思われたが……。

## シェリィにヴァイスの返事を伝える

元老院

Chart 77

元老院で成された休戦交渉の場は、バトラキテスへと移る。それを伝えるため、元老院に向かう。元老院 (MAP115-04) に入ると会話イベントが発生。シェリィはその交渉を飲み、つぎの目標地として、バトラキテスになる。このバトラキテスにそのまま向かうかどうかが問われる。



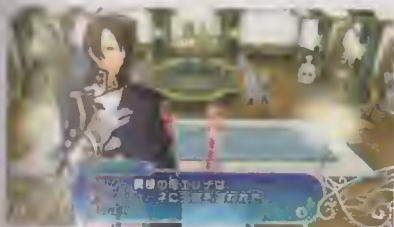
もし同意した場合バトラキテスに場面が移る。何かある場合は、いったん断っておこう。

## 休戦交渉の場に現れた帝国兵

バトラキテス

Chart 78

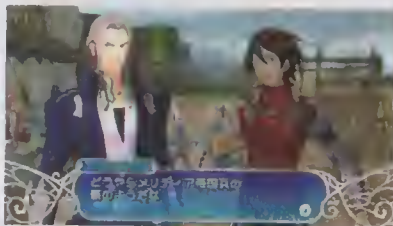
ヴァイスの軍事基地跡 (MAP101-02) にて、シェリィとヴァイスによる帝国と共和国の休戦交渉が行われる。その席で、ヴァイスはラルクが自分と関係があることをあきらかにする。驚くラルクは、このとき謎の帝国兵がバトラキテスに乱入。シェリィはいったん打ち切れ、ヴァイスやシェリィを助けるのだが……。



▲ ヴァイスとラルクは、母を同じくする兄弟であった。ラルクは、内してきた真意は、そこにあったのである。

## 帝国戦兵との連戦!

休戦会議の場を出ると、軍事基地跡地で帝国戦兵とのイベント戦闘が2連続で発生する。さらに奥に進むと帝国戦兵との3度目のイベント戦闘が起きる。



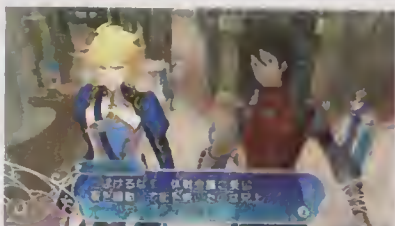
▲ 何者かに押された帝国戦兵たち。この休戦交渉を妨害して、利を得る者といえば……!



▲ 帝国戦兵からは、エリクシアとリザレクトフルが盗める。ここでもエリクシアを獲得するチャンスだ。

## 骸を操る者の名は……

庭園通り (MAP101-01) ではアルスたちとの会話イベントが発生。帝国戦兵を操っていたのは、アデルとティノスであることが明らかに。



▲ 休戦交渉の襲撃に関しては、アルスは知らなかった様子。アデルの独断と暴走がはじまったのだ。

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

# 旗艦パーセヴァル

NO.  
79

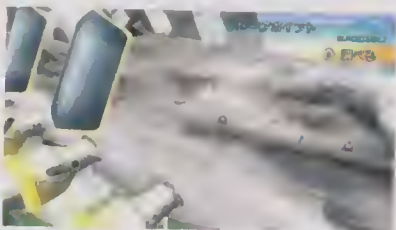
休戦交渉の場に帝国艦兵が現われたのは、アデルの指図によるもの。アルスはそれを知らず、ヴァイスを討つため旗艦パーセヴァルに乗り込む。混乱に陥った艦内で、ヴァイスとアルスが刃を交えようとしていた……

## 旗艦パーセヴァルに突入せよ!

旗艦パーセヴァル

Chart 79

ヴァイスとアルスを追って、旗艦パーセヴァルに向かうラルクたち。旗艦パーセヴァルはパトラキテスと帝都ティアマンの間付近の洋上を浮遊しており、ブレイブセル号で接近すれば、艦内に突入できる。ただし、いったんパーセヴァルに侵入すると、イベントがすべて終了するまで外に出ることができない。ハイリキッドやリザレクトボルの残りが少ないようなら、購入してから入ること。



▲スタート地点にはセーブポイント(緑)がある。HPやMPが減少したら、ここまで戻ってきてもいい。

## 帝国士官戦に備える

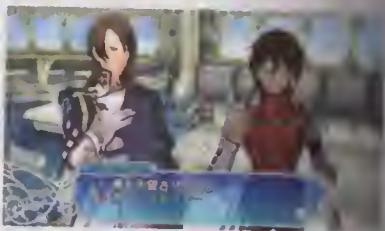
旗艦パーセヴァルに出現する敵は、帝国士官と女帝国士官の2種類。これまで戦ってきた帝国兵タイプと基本的に同じだが、レベルは45と高め。とくに帝国士官のオートガードがやっかいなので、攻撃役にはぼうぎょ無効、アンチフォース、石化付加、足止め付加などのビースをセットしておくといい。また、帝国士官たちは物理攻撃を主体にしてくるので、HPの低いキャラクターには物理ダメージ無効をつけよう。



▲ここでもお約束のエリクシア稼ぎが可能。帝国軍と戦う数少ない機会なので、何個か盗んでおきたい。

## 激突! ヴァイスvsアルス!!

艦橋(MAP133-04)まで到達すると、イベントが発生。ヴァイスとアルスの戦いが始まり、艦橋の中アルスの刃がヴァイスを貫く。



▲兄を討ち、王座を奪ったアルス。ヴァイスの弟であるラルクに遺言を遺す。

## ヴァイスの遺品を入手しよう

ヴァイスとの別れのあとは、いったん艦橋(MAP133-02)に移動するが、その途中に一度艦橋に戻ろう。ヴァイスが倒れていて、ラルク用の武器・イスカンダルが入手できる。

## 脱出まえにすべてのアイテムを入手

旗艦パーセヴァルから脱出すると、パーセヴァルは海中に墜落。もう戻ってくることはできない。旗艦パーセヴァル内では強力な武器やアイテムが入手できるので、それらをすべて入手してから脱出すること。とくにイスカンダル(ロックビースは全体攻撃)、チェイサー(ロックビースは連撃+)は忘れずに入手しておこう。



▲イスカンダルの全体攻撃は、弱いモンスターの群やレイストーン壊しなどに便利である。

# 聖都ベネトナーシュ〜天衝塔ザイフェルト

100~82

アルスによって、ヴァイスは汚名を着たまま倒れた。ヴァイスの遺言を聞いたラルクは、暗躍するイグナーツとアイオーン隊の動き、そして聖皇ホゼアとの関係を調査するべく、聖都ベネトナーシュに向かった。

## ホゼアの真意があきらかに

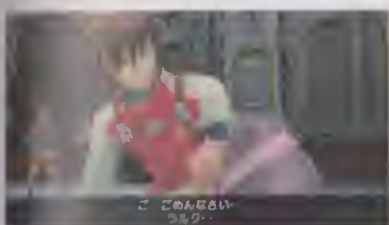
聖都ベネトナーシュ

Chart 80

ベネトナーシュに入り、大聖堂前通り(MAP 123-01)の間に進むと、ホゼアとイグナーツの会話になる。その会話で、ノースノードの真意と、イマジナルの定理の真の意味がわかることになるのだ。いったんブレイブセシルとラルクたちが、イグナーツの襲撃に巻き込まれる。リフィアをかかえ、ラルクはイグナーツを急ぎ逃げ出した。



イグナーツの真意は、現種を見殺しにして、神種を育てることだった。



1. 洗脳による洗脳をラルクに施そうとするイグナーツ。それを防ぐため、呪いをかけてしまった。

## 天衝塔ザイフェルトに向かう

ブレイブセシル号

Chart 81

ラルクたちはブレイブセシル号に逃げ帰り、今後の行動を考えることに。目を覚まさないリフィアに困惑するラルクたちが、そのときシムマフが光り輝きはじめる。シムマフとの会話イベントで、つぎなる目的地として天衝塔ザイフェルトが示される。また、リフィアからリフィアが離脱する。

## エレベータで最上階へ

天衝塔ザイフェルト

Chart 82

エレベータホール(MAP 123-02)中央の反重力エレベータを調べると、目的地であるコントロールルーム(MAP 125-15)に一気に移動できる。



▲Chart 82ではラウンドフロア01~10には移動できない。移動可能になるのは、Chart 83以降から。

## 装置を調べてリフィアの心の中に向かう

コントロールルームの装置を調べると、リフィアの心の中に入ることが可能になる。ここで装置を操作するオイゲンと、一時的に別れることに。



▲コントロールルームには、ログレスのコード情報も記されていた。そしてログレスがもとは人間であったことも判明。



▲リフィアの心の中に入るラルクたち。竜玉石が光り輝く。



## Chart No. 83~85

# リフィア精神世界～フェリス

コード制御による呪いで、目覚めぬ眠りについたリフィア。彼女を救うため、  
衝塔ザイフェルトの装置の力を借り、ラルクはリフィアの心の中へと入る。  
それはリフィアの過去の記憶を探る旅でもあった。

## リフィアの心を探して

リフィア精神世界

Chart 83

リフィアの心の中である???に入ると、まずはマップ南西の扉???を調べる。その中でリフィアの過去の記憶と接触したあと、つぎはマップ北端の大扉???を調べてさらに奥へ。リフィアとの会話イベントのあと、さらに奥へと進むと、そこはリフィアとラルクが初めて出会った場所の記憶であった。会話イベント後、精神世界から現実世界に戻る。



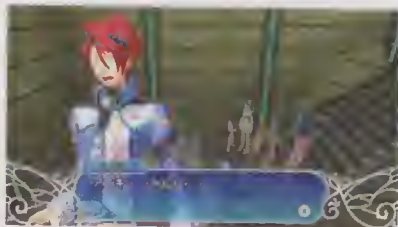
▲リフィアは最初の記憶であるレテアの森にいた。そこでラルクは、リフィアにいまの自分の想いを訴える。

## 出口でニコルと会う

天面塔ザイフェルト

Chart 84

ラルクの説得で目を覚ましたリフィア。ここでリフィアとオイゲンが再びパーティに復帰する。さらにラルクはホソンを無害に変える方法を調査しようとするが、それをすでにカーライルという人物が調べていたことがわかる。その名前は、ヴァイスのラルクへの遺言に出てきた名前でもあった。ラルクたちはデータのコピーを取り、その場をあとにした。

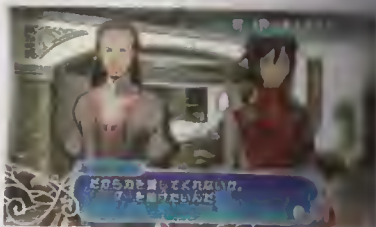


▲出口でニコルと再会する。レジスタンスに所属しているというニコルを、フェリスまで送り届けることになる。

## 宿屋でレジスタンスに協力

フェリス

フェリスに到着すると、入口での会話イベントと、宿屋に向かうことに。宿屋でレジスタンスのリーダーの救出依頼を受ける。



▲カーライル博士は、レジスタンスに所属し、博士との面会を条件に、ラルクはリーダーの救出依頼を受ける。



▲宿屋を出ると、入口で助けた若い男がレジスタンスの証が渡される。これで各街で買える物が可能になる。

## 帝国領内で新たにアイテムを購入

Chart85でレジスタンスの証を入れたら、帝国領内の7つの街で武器屋に新たな品が入荷される。いずれも高価な品だが、貴重なものばかり。各街を巡って、武器を買ってほしい。

## 帝国領の街一覧

・トバジオン	・バトラキス
・ジャダ	・エブル
・首都カルブングルス	・フェリス
・教団アントラクス	

# 魔都ヒルベルト

116

ホゾン浄化の鍵を握る人物・カーライル博士。その人物は、ニコルが所属する反帝国のレジスタンスにいたことが判明する。博士と会うために、ラルクはレジスタンスのリーダーを救出すべく魔都ヒルベルトに向かった。

## レジスタンスリーダー救出

魔都ヒルベルト

Chart 86

ヒルベルト市内は、新たに帝国近衛兵たちが徘徊し、警戒しつつ奥に進めば、大空洞の奥でクライドと出会うことに。アルスとクライドの作戦は、アルスの行かないを過ちと認め、戦いを挑む。クライドはぼうきよ無敵の持ち主。かなりの強敵。下を参考に。



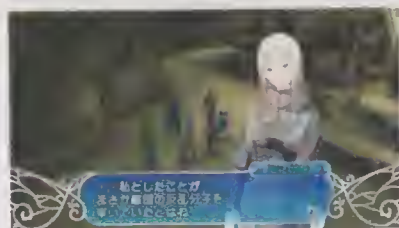
クライドと近衛兵たちとともに、ラルクの行く手をさえぎる。その忠誠と強さに驚くことはない。

## 大空洞南東から隠されたエリアへ進む

クライド撃破後は、大空洞南東の道から砂岩の道(MAP127-05)に進む。競合ダンジョン中は岩にぶさがれていたが、今回は通行できる。

## レジスタンスリーダーの正体は……

砂岩の道の隠しエリアでは、会話イベントが発生してリーダーを救出できる。その後、同エリアの宝箱を回収しつつダンジョンを脱出しよう。



▲ダンジョンの出口でレジスタンスリーダーの記憶が取り戻される。彼女をフェリスに送り届けよう。

## クライド

魔都ヒルベルト

DATA⇒P295



風属性と雷属性の攻撃をおもに使う。とくにやばいのがぼうきよ無敵とアンチフォース。このアンチフォースを用意するか、物理ダメージ、DEFストックなどで各種攻撃を耐えよう。水晶壁やフローラルコートも有効だ。

基本DATA			
52	87559	—	水、風
主な技			
ハイアクセル	ATK↑ DEF↑ 特殊防御		
クフレイド	範囲に風属性ダメージ(追加効果:SPO↑)		
ヴォルトホーン	範囲に雷属性ダメージ(追加効果:麻痺)		
—	—	—	—

## 風属性を付加した挑発役を用意する

まずは風属性を強化したキャラクターに挑発のピースをセット。毎ターン、クライドに挑発を使うことで攻撃を引き受ける。挑発役は、グラディウス(HP上昇2+)装備のオイゲンか、アンリミテッド(物理ダメージ無効)装備のセシルがオススメ。クライドは1ターン目に必ずヴォルトホーンを使ってくる。全滅を避けるため、移動で分散し、帝国近衛兵を風属性の光召術で一掃しよう。

クライドはバトル中、ハイアクセルやクイックワードで自己強化を行なうことが多い。とくにハイアクセル後の攻撃はかなり強烈。ティスベルを必ず用意しておき、強化をすぐに消すこと。あとはパーティのHPに注意しながら、ログレスやトリニティアクト、火、土属性の増幅光召術で着実にダメージを与えていく。

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

# フェリス～元老院

Chart  
NO.  
87~89

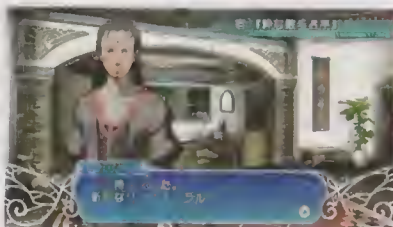
廃都ヒルベルトで助けたレジスタンスのリーダーは、記憶を失ったシェリィ。た。リフィアの力で記憶を取り戻したシェリィは、リーダーの座をラルクに譲り、そして彼女は再び共和国の指揮を執るため元老院に向かった。

## ラルクがレジスタンスリーダーに

フェリス

Chart 87

記憶を取り戻したシェリィを、フェリスへ連れて行くラルク。熱砂の集落(MAP104-01)の中央にある宿屋に入ると、シェリィやサブリーダーとの会話イベントが発生。シェリィは共和国議長として首都カルブunkルスに向かうこととなり、レジスタンスリーダーの地位はラルクに譲られる。そしてラルクたちはシェリィを元老院に送り届けることになった。

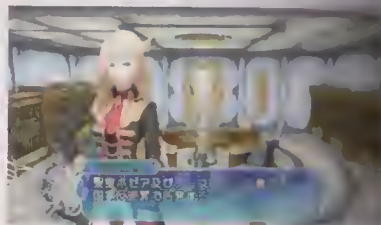


▲サブリーダーたちは、ラルクが新たなリーダーとなることを認め、カーライル博士を擯ずることを約束する。

## シェリィの復職と裏切り者の糾弾

元老院

シェリィが向かったのは、元老院(議事堂 MAP104-04)。ラルクが現われると、議長(バロ)は警備員へ捕縛を命じるが、それ(バロ)は議長(バロ)の権限でアグリ(バロ)議長(バロ)の座につくのだった。シェリィはバロがノースノワーレ教と関係を持つことで、共和国が落ちたことで、バロを追ってエルゴード火山に向かう。



▲シェリィは聖皇ホゼアを国家反逆罪で告発し、ホゼアの帳簿が手に入るまでに明かした。

## シェリィとともに共和国元老院へ

首都カルブunkルス

Chart 88

シェリィとともに首都カルブunkルスを訪れたラルクたち。共和国元老院(MAP099-05)では、共和国兵との会話イベントが発生する。元老院を守る共和国兵たちは、突然現われたシェリィに驚愕。死んだはずのシェリィが現われたことに動揺を隠せずいた。それを尻目に元老院へと入っていくシェリィ。ラルクたちも彼女を追って元老院内に入ることに。



▲すでに共和国内では、シェリィはヴァイスによって暗殺されたことになっていた。その噂の首謀者は……。

## ケージの見直しの時期

この時期になると、そろそろレベル4のボスにも手に入り始める。レベル4の光召術は、強力なボス戦では必須になる。一度工房に向かい、ケージと最大MPの調整をしておこう。どのキャラクターも、レベル4のMPを4~5にまで上げておくと、強力な光召術を多用しやすく戦いやすい。



▲ケージも増やしておこう。とくに光召術を多用するキャラクターは4つケージがあるといい。



# エルゴード火山

90

リアル神との契約に従い、人を間引きはじめたアルス。その新たな作戦は、エルゴード火山を噴火させて、共和国の人民を虐殺するという恐ろしいものであった。アルスの暴虐を止めるため、ラルクたちはエルゴード火山に向かう。

## アルスを止めるために火口へ!

エルゴード火山

Chart 90

エルゴード火山噴火を止めるために、火口を目指そう。競合ダンジョンで訪れる際と異なり、このダンジョンには宝箱を回収する目的はないのでじっくり宝箱を回収しよう。モンスターのレベルは47から50程度なので、これを機にパーティのレベルを上げておくとうい。その際は、水属性の魔法を覚えておくとうい。



火口を目指して訪れた際と、敵の種類はほとんど差がないが、モンスターのレベルはかなり高くなっている。

## ボスを倒せよ!

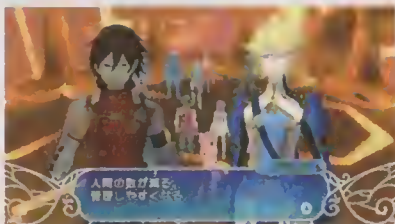
エルゴード火山のエルゴード火山では、灼熱の橋(マップ129-05)の中央上層付近に新たなモンスター「フラミス」が追加されている。フラミスはレベル47から50もある手強いモンスターだが、養育係「リリア」のクリアに必要なベヒーモスの角も落とすことができる。また、貴重なアイアスの盾や持欠の葉を落とすことも可能。ぜひ何回か撃破して、その報酬を見合った報酬を得てほしい。



▲灼熱の橋でも強い。弱点である魔獣特攻や、水属性の魔法でダメージを与えよう。弱点を付けたら挑もう。

## 契約の間でアルスと遭遇

契約の間(MAP129-06)では、火山を噴火させようとするアルスたちと出会う。ここでは彼らとの会話イベントが発生するぞ。



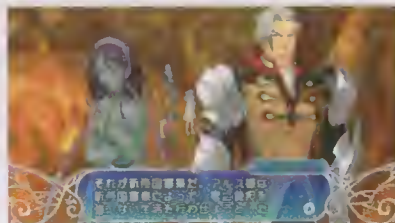
▲人の数を管理しようとするアルス。アデールの歌召術によって、すでに火山は噴火寸前であった。



▲リフィアの歌召術とシムマフの方で火山の噴火は阻止される。ひとまず危機を乗り切り、火山を脱出することに。

## カーライル博士の居所が判明

エルゴード火山の出口に向かう際、灼熱の橋と灰の山道(MAP128-01)で会話イベントが発生。つぎの目的地がソリトン鍾乳洞となる。



▲灼熱の橋ではクライドの口からアルスの真意が語られる。現境を救うため、彼が決断した策行とは……。

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

# Chart

## NO. 91

# ソリトン鍾乳洞

ホゾンの無力化を研究するカーライル博士。彼女がソリトン鍾乳洞に侵入し、ラルクたちはさっそくその地に向かう。鍾乳洞深くまで進んだラルクたちは、巨大なモンスターに襲われる博士を発見するのだった。

## モンスターを倒しながら奥に進む

ソリトン鍾乳洞

Chart 91

カーライル博士を捜して、ラルクたちはソリトン鍾乳洞に進入する。とくにダンジョンの仕掛けはないので、モンスターを撃破しながら奥へと進んでいけばOK。敵の平均レベルは50前後で、火属性に弱い敵が多い。エメラルダス戦に備えて、事前にフランベルジュ(火属性付加+)や火属性付加のピースをセットして進んでいこう。



▲新たにアダマンギアが出現するように。HP9882もある巨大な魔法生物で、弱点は水属性と風属性。

## カーライル博士を救出!

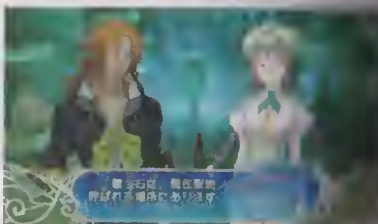
蛍石の道(MAP130-03)の北側エリアに入り、しばらく進むとカーライル博士を発見する。彼女はいままさにモンスターに襲われる直前で、ラルクたちはそれを助けるために駆け寄る。ここではエメラルダス戦が発生。蛍石の道に入ったら、奥に進むまえにエメラルダス戦用の編成やピースのセットを行なっておくこと。エメラルダスを撃破するとカーライル博士ことソニアとの会話イベントが発生する。彼女は、鍾乳洞の奥にラルクたちをいざなうのであった。



▲ヴァイスの依頼でホゾンの無力化を調べていた博士。彼女は、そのヴァイスの弟であるラルクに興味を抱く。

## ソニアとともに青い滝へ

エメラルダス戦後、さらに鍾乳洞奥に進むと、MAP130-05の前でソニアとの会話イベントが発生する。ソニアはホゾンを無力化する研究をすすめるべく、ラルクに何のために旅をしているのか、仲間を守るためだと言うラルクの高意を聞き、ホゾン無力化のために聖地ノーマに案内するよう助言するのだった。いざノーマを目指す指すラルクたちに、奇石のみ(MAP130-06)とソニアとの会話イベントが発生する。



▲ソニアの言う歌う石とは、すなわちイサ神、つまり巨大な宝玉がイサ神の正体であった。

## タロット系アイテムを使う

獲得EXPやWPが倍になるタロット系アイテム。これらは、終盤のボス戦に使うのに非常にいい。とくにオススメなのがアームタロット。ボス戦で入手できる武器は、レベルアップした時点でWPがかかり多く、ピースの解除に苦労しがち。そこで元もともと獲得WPが多いボスにアームタロットを使い、一気に大量のWPを稼ぐの。



▲必要WPの高い武器も一気にレベルを110に上げて、レベルアップ中の武器でボスに挑むので注意。

## エメラルダス

Lv. 99 真

HP (最大) 1205



ボスとして戦うエメラルダス。巨大な体躯とかなり高いHPを持っている。また、物理攻撃に強いので、弱点である火属性の魔法攻撃をメインとしておくこと。レベル4の火属性の魔法を使えば、撃破は難しい。

基本DATA			
HP	1205	属性	火 水
主な技			
単体に土属性ダメージ(追加効果:足止め)	—	—	—
範囲に、無属性ダメージ	—	—	—

## 物理防御を固めて挑発する

エメラルダスは範囲攻撃をあまり持っておらず、物理攻撃が主体。そこで、カスター（物理）装備のオイゲンに挑発をセットし、ターン挑発を仕掛けるのが効果的だ。物理バインドストックを維持できれば、受けるダメージは大幅に減少する。



●物理や水属性の攻撃も仕掛けてくる。余裕があれば、物理属性耐性も高めておくこと。



▲「挑発」予感する「ターン」のキルストンプは足止め効果。物理属性攻撃。ダメージは1500前後である。

## 水属性光召術にも備える

エメラルダスはたまにリキッドハウルやタイダルウェイブを使ってくる。これらは範囲にダメージを与える水属性光召術。パーティは分散して配置し、まとめてダメージを受けないようにしておくことが重要だ。



▲使用頻度は低め。とはいえ、1000以上のダメージを受けることも多いので、ケッチリ回復しておくこと。

## マジックシェルに注意!

エメラルダスには火属性光召術が非常に効果的。増幅光召術のイグニッションなら12000、ヴォルカニックビートなら17000ほどのダメージを与えられる。ただし、エメラルダスはマジックシェルを使うことがあるので、その光召無効の効果が切れるのを確認してから攻撃すること。



▲ターンカードに光召術が表示された場合は、マジックシェルの可能性を考えておこう。



▲マジックシェルが切れたら火属性の増幅光召術で攻撃! 光召無効の効果時間は2ターンだ。



## Chart

NO.  
92

## 帝都ディアモンド

イーサ神の正体は、自我を持つ宝玉・歌う石であった。その力を使ってホノカサ無効化するには、9体のログレスをすべて集めて聖地ノワールに行かないといけない。ラルクは、アルスに協力を求めるべく帝都に向かった。

## 変わり果てた帝都へ

帝都ディアモンド

Chart 92

アルスに会うために帝都ディアモンドを訪れたラルクたち。だが、帝都はアルスが定めた新帝国憲章によって、人々が苦しい生活を余儀なくされていた。



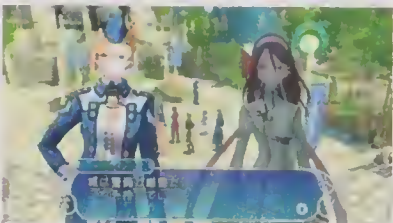
▲民衆の間では、アルスへの不満が募りつつあった。

## フレアから通行証をもらう

噴水広場(MA092-02)まで進むと会話イベントが発生。ラルクは番兵に引き止められるが、フレアが現われ、通行を許可されるのだった。



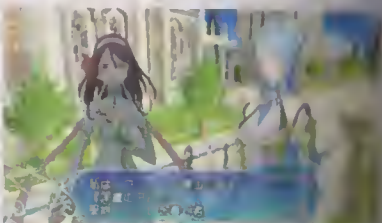
▲いさなり番兵にさえぎられる。許可なく帝都に入った者はアルスの命令で死刑になるという。



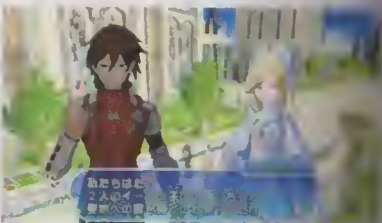
▲フレアは、ラルクをアルスの客人として通行証を渡す。アルスの悪政を憂えるフレアは、ラルクに希望を託した。

## リウスと出会う

アルスのもとに急ぐラルクたち。道中(MA093-06)まで進むと、道の途中にリウスと出会い、会話イベントが発生する。



▲リフィアの記憶の中(Chart83)で見たリウスは、ノワール12勇士の長・アルルであった。



▲イーサの子を聖地ノワールに導くのが使命。その責務もいまだ謎に包まれたままだ。

## いよいよ城内に侵入する

ディアモンド城の城入口まで進むと、帝国兵との会話イベントが発生。帝国兵たちは、アルスの悪政に苦しんだことを恐れていた。



▲アルスの治世は、一兵卒にまで弾劾される。人々に愛されたアルスだが、すでに民心は離れてい

# ダイヤモンド城

93

ホゾンの無効化と、ふたつの定理を選ばない決断。ラルクはみずからの答えを導き出し、その協力をアルスに求める。だがアルスは、リアルルの定理を選んだみずからの信念を曲げず、ラルクに戦いを挑む。激突する両者だったが……。

## 馬見の間でアルスに会う

ダイヤモンド城

Chart 93

ダイヤモンド城に乗り込んだラルクたち。城の奥深くに隠れているが、プレイヤーの通行証があるのだから問題ない。馬見の間(MAP094-03)まで進めると、アルスとの戦いが発生する。

## 8ターン目にイグナーツ登場

アルス戦は決着がつかなくても8ターン目で終了し、会話イベントがはじまる。そこに聖皇ホゼアの使者としてイグナーツが現われ、ラルクやアルスを空中回廊ラスカーダに招待する。つぎの目的地は、空中に姿を現わしたラスカーダだ。

### BOSS

#### アデル&クライド

ダイヤモンド城

DATA⇒P295



アデル、クライドの3人と同時に戦う。この戦いは8ターン目に終了するので、とにかく早く倒すことを優先しよう。

基本DATA
LV 53
HP 67559
MP 1000
EXP 1000

主な技
レイジ 単体に無属性ダメージ
ファイア ATK↑ DEF↓
スラム 単体に無属性ダメージ(追加効果 DEF↓ RES↓)
スピア 全体に物理ダメージ
サンダー 全体に物理ダメージ(追加効果 戦闘不能)

基本DATA
LV 53
HP 47559
MP 1000
EXP 1000

主な技
ストリート 範囲に全能力↓
ファスト 単体に無属性ダメージ(追加効果 特殊防御ダメージ)
ブレイク 範囲に物理ダメージ
サンダー 全体に物理ダメージ(追加効果 全能力↓)

基本DATA
LV 53
HP 57559
MP 1000
EXP 1000

主な技
ハイアクセル ATK↑ DEF↑ 特殊防御
クルセイド 範囲に物理ダメージ(追加効果 SPD↓)
バレット 範囲に物理ダメージ(追加効果 全能力↓)

#### ログレス、そして奥義の猛攻

アルスは彼が持つログレスを1度ずつ使ってくる。なかでも、ギルダブ、アプシムはパーティ全員に2000前後のダメージを与えるもの。さらにアデルの踏歌、クライドのヴォルトホーンもアルスのログレスに匹敵する攻撃力を持つ。いずれも「嫌な予感がする」ターンに放たれるので、必ずパーティ全員が防御をすること。

#### 無効系の装備で耐える!

あまりに激しいアルスたちの攻撃。回復が追いつかないこともままあるので、物理ダメージ無効、光召術無効、アンチフォースなどのピースをセットしておくこと。戦闘中はフローラルコートやアストラル晶壁で防御力、各属性耐性を高め、ひたすら回復アイテム使用+防御。それでも危ない場合は、アイアスの盾、エリクシア、リヴァイバルも使う。下手に攻撃しようとせず、とにかくHPを維持することを考えること。



▲パーティ全員が2000前後のダメージを受けることも。防御系のアイテム、光召術をフル活用したい。

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

NO.  
**94~95**

## 空中回廊ラスカーダ〜クレイデル

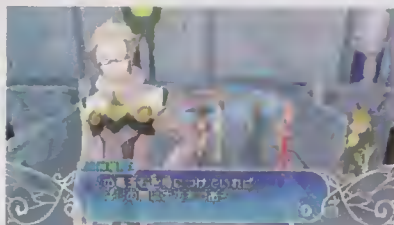
聖皇ホゼアの使者として現われたイグナーツは、ニコルを人質にとっ  
たを空中回廊ラスカーダに招いた。ラルクはニコルを助けるため、イ  
マジナル神と会うため、農と知りつつもラスカーダへ向かう。

### エアポートからクレイデルへ

空中回廊ラスカーダ

Chart 94

空中回廊ラスカーダは、ソリトン鍾乳洞の北西付近に姿を現わしており、ブレイブセシル号で接近すれば、中に入ることができる。エアポート(MAP134-01)では神種との会話イベントが発生。ラルクたちが空中回廊を進むために必要な竜玉石が渡される。そしてホゼアと面会するため、北西のエレベータに乗ってクレイデルに向かうことに。



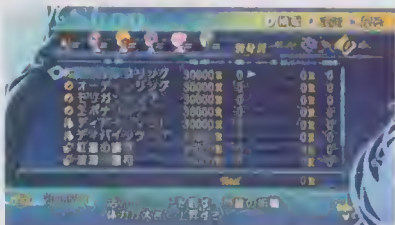
▲ラルクたち現種は、竜玉石がないと空中回廊ラスカーダ内では生きていけないのだ。

### ホゼアとの会見、イグナーツとの決戦

クレイデル

Chart 95

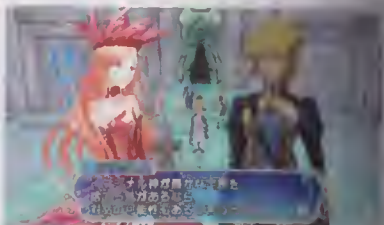
空中回廊ラスカーダ内にある、神種の街・クレイデル。まずは目覚めた人々の間(MAP105-01)を探索して、道具屋で買い物などをしよう。道具屋では武具や装飾品も販売されており、装備品の強化を図れる。準備が整ったら、眠る人々の間(MAP105-02)の奥にある星のゆりかごに移動。眠りにつく神種たちに関する会話イベントが発生する。



▲道具屋の目玉商品はHP+1000の装身具・ヘラクレスリング。イグナーツ戦に備えてぜひ購入しておきたい。

### ✪ アルスと遭遇する

星のゆりかごを見たあと、眠る人々の間(MAP105-02)でアルスとの会話イベントが発生。アデルはアルスたちもホゼアとの対話に訪れたい。



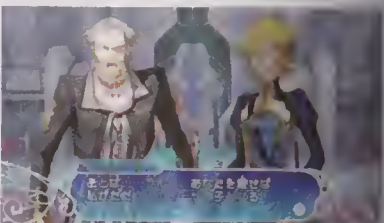
▲イマジナル神との対話のために来たというラルクは、クレイデル内では共闘することを断る。

### ✪ イグナーツの質によって窮地に

会見の部屋に移動すると、会話イベント。イグナーツの仕掛けた農によってラルク、アデルは窮地に陥る。その後、イグナーツ戦が起きる。



▲歌陣の農にはまり、アルスは窮地に。それを助けたアデルは最期の歌召術を使うのだった。



▲その場から送けたイグナーツを追い、目覚めた人々の間(MAP105-01)へ。そこでイグナーツとの最後の戦いが発生する。



## イグナーツ

レイデル

HP 1A→P296



イグナーツの力を得たイグナーツとの戦い。イグナーツがゲストとしてアルスが参入する。イグナーツは物理攻撃、光召術の両面に力けた強敵。石化や病気などの状態異常攻撃を多用するが、回復がやかしかた。

基本DATA	
HP	101509
属性	火、土
主な技	
物理	単体に単属性ダメージ(追加効果: 病気 特殊防御破壊)
魔法	ATK↑ MGC↑ SPD↑ Lv↑
魔法	単体に無属性ダメージ(追加効果: 石化 スタン)
魔法	単体に無属性ダメージ(追加効果: 猛毒 麻痺 病気)

## 複数の状態異常回復には

最後のボス戦では、イグナーツの狂呪(猛毒・麻痺)のように、複数の状態異常をまとめて回復する必要がある。この場合、個別に回復しては間に合わない。レストオールを使うようにしよう。また、増幅光召術のキュアコンディション(レベル2 水属性)ならHP回復効果もある。キュアコンディションなら、病気中でもHP回復できることを覚えておこう。

## 挑発役には状態異常耐性をつける

ボス戦では定番の挑発戦法だが、イグナーツはとにかく状態異常を付加する攻撃が多い。挑発役のキャラクターには、状態異常耐性が、SP回復、異常回復、もしくは石化無効、病気無効なスキル、装備を用意すること。



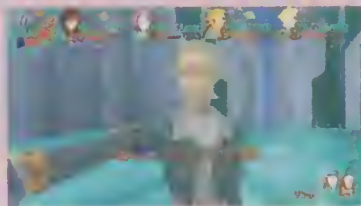
▲回復効果のある神斬を多用する。対象は単体だが、石や石化、レストオールやキュアコンディションが必要に。

## 黒盾はディスベル!

イグナーツは頻繁に黒盾やオーバーロードを使い、能力を大幅に向上させる。この状態でレベル3〜4の増幅光召術や狂呪を放たれると、3000前後のダメージを受けることも珍しくない。黒盾やオーバーロードを使われたら、必ずディスベルでその効果を消し去ること。



▲ATK、MGC、SPD、Lvが向上する黒盾。このあとの攻撃は、ダメージが5割ほどアップする。



▲範囲攻撃に備えて、各キャラクターを分散配置しよう。これだけでも、被害が大幅に減少する。

## MPがあるうちは光召術で攻撃!

イグナーツは物理ダメージ無効、物理リバーズを持っている。MPがあるうちは、水、風属性の増幅光召術で攻めよう。ある程度SPが溜まっているようなら、APを20ほどためてエクセルトリニティの煌歌を狙うのがオススメだ。



▲煌歌なら30000前後のダメージを与えられる。条件(→P51)はきびしいが、狙う価値は十分ある。

# 空中回廊ラスカーダ

NO.  
96

アルスを助けるため、アデルはみずからの命を散らした。ラルクとアデルは共闘し、憎むべき存在であるイグナツを討つ。仇だったイグナツは、ついに倒れたのである。さらにラルクはホゼアのもとに向かうが……

## 空中回廊の激闘

空中回廊ラスカーダ

Chart 96

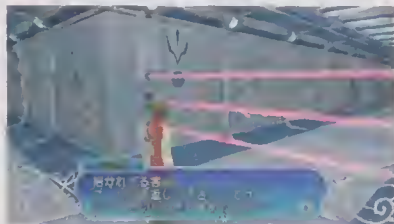
ついに憎みの対象だったイグナツを討ったラルクたちは、捕らわれのニコルを助けるため、ホゼアのもとに急ぐ。エアポート(MAP134-01)北東のエレベータに乗り、連絡通路(MAP134-02)に移動しよう。空中回廊ラスカーダのモンスターは、これまでのダンジョンに比べてかなり手強くなっている。クレイデルの回復装置を利用して、レベルアップを図りながら少しずつ先に進もう。



▲水属性に弱いモンスターが多い。水属性付加のピースや、リフィアのアクアスパイラルを利用しながら戦うといい。

## スイッチでレーザーを切りながら進む

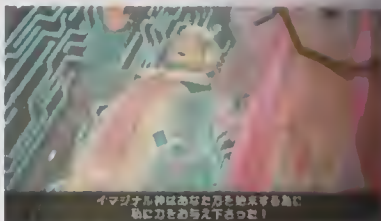
空中回廊ラスカーダの通路には、そこかしこにレーザーが張られている。レーザーは通行不可能で、これは対応するスイッチを入力することで除去可能となる。マップを参考に、各スイッチを探しながら先に進むこと。なお、中央制御室(MAP134-04)やコンコース(MAP135-06)では、多数の強力な武員が入手できる。ホゼアとの戦いに備えて、それらを手に入れつつ進んでいこう。



▲レーザーは触るとパーティ全員が50のダメージを受ける。スイッチ入力まで、あえて近づく必要はない。

## ホゼアとの決戦

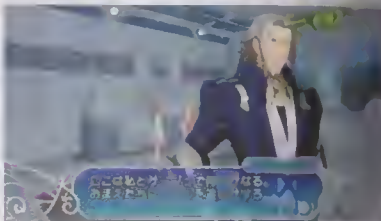
定理の間(MAP135-07)に到達すると、いよいよ決戦が始まる。直前のコンコースに1111があるの、そちらでセーブしてから戦おう。



▲ついにホゼアと正面決戦。各種の強力なモンスターが出現するので、事前に入念な準備を整えてから戦おう。

## 白き槍を食い止めるため通信

ホゼアの死と同時に起動した白き槍を食い止めるため、通信室前(MAP135-05)に到着して会話後、中央制御室に急ぐ。



▲通信室でサージュ、オイゲンが一時的に離脱し、外に飛び出していったが……。



▲制御室でイベントが発生。ニコルが決死の覚悟で白き槍に乗り込み、白き槍に特攻をかける。

## ホセア

属性 炎・氷・雷  
HP 123758



属性の光召術による攻撃を得意とし、炎・氷・雷属性の耐性も持ち、こちらの光召術はほとんど効率が低い。光召術への防御と、物理攻撃を考えた編成、ピースのセットが重要とおくといいたい。

基本DATA	
HP	123758
属性	炎・氷・雷
主な技	
必殺技	身体に光属性ダメージ(追加効果: 静電 ATK↑)
通常技	範囲に炎属性ダメージ(追加効果: MOC) RES(状態変化解除)
防御力	—
攻撃力	—

## RESストック+挑発作戦

物理攻撃が多いホセア。挑発役をひとり用意し、ほかのふたりを離れた場所に配置すると受けるダメージを大幅に抑えられる。挑発役の候補は、やはりHPの高いオイゲンがオススメ。ハンター(RESストック)を装備して、光召術をガードするといい。



▲ハンターを所持すれば、光召術によるダメージを大幅に抑えられる。余裕があればリミットブレイクも使おう。



▲敵をほかのキャラクターから離しておけば、白蛇やイマジナルの託宣による被害を抑えられる。

## 物理攻撃メインで攻める

ホセアは全属性の耐性を持ち、さらに光召術無効も有している。そのため攻撃は、物理攻撃が頼り。攻撃力の高いラルクに、連撃+必殺の一撃をセットして、ガンガン攻撃を加えていこう。SPとAPがたまっていたら、トリニティアクト、エクセルトリニティを狙おう。



▲攻撃力の高いキャラクターで攻める。オーバードライブやアクセルで、攻撃力を高めておくといい。



▲エクセルトリニティなら20000以上のダメージを与えられる。APを温存して、余裕があるときに狙おう。

## レイストーンはつねに破壊

ホセアの増幅光召術を防ぐため、レイストーンは真っ先に撃破しておこう。リミットブレイクを狙う際にはあえて残しておくのも手だが、発動後は速やかに破壊するように。ログレス・シムマップで、ホセアを攻撃しながらまとめて壊すのもいい。



▲増幅光召術はRESストックがあっても怖い。レイストーンが復活した際も速やかに破壊すること。

ス  
ムマ  
ブ攻  
略サ  
イ  
ベ  
ン  
トデ  
ー  
タ世  
界  
観



# クレイデル～結晶化大陸

NO.  
97~99

ホゼアの死と同時に起動した、空中回廊ラスカーダの超兵器・白蛇機（バグ）は、滅ぼすほどのその力は、ニコルの特攻によって防がれた。ニコルが生き残ったことに喜ぶラルクたちだが、そのとき新たな空中回廊が海中から姿を現す。

## ホゼアの死とクレイデルの混乱

クレイデル

Chart 97

ニコルによって白き槍が止められたあと、いったんクレイデルに戻ることに。クレイデルの目覚めた人々の間(MAP105-01)では、神種たちが指導者であったホゼアの死を嘆き、ラルクたちへの怒りを露にしていた。ラルクたちはそれに苛立ちながら、イマジナル神を封印することを決意。再び空中回廊ラスカーダへ向かうことになった。



▲神種たちにとって、ホゼアは良き指導者であった。ラルクたちは、現種を率いむ、神種たちの傲慢を垣間見る。

## イマジナル神の封印

空中回廊ラスカーダ

Chart 98

エアポート(MAP134-01)の北東のエレベータを調べると、イマジナル神の封印が可能になる。ここで、リフィアのコード操作によってイマジナル神はついに封印される。しかし、突如珊瑚礁がせり上がり、空中回廊ベルクトが姿を現す。つぎの目的地は、この空中回廊ベルクト。ラルクたちは、リアル神の居城に乗り込むことになった。



▲中央制御室にて、空中回廊ベルクトの出現を感知する。そして、再び空中回廊ラスカーダの出口を目指す。

## 結晶化大陸に着陸

結晶化大陸

ワールドマップ中央付近に出現した結晶化大陸。レイブセシル号でその近辺まで進めると、結晶化大陸に着陸し、歩いて空中回廊ベルクトに向かうことになる。まずはハイリキッドなどを購入しておく。着陸後はHPやMPの回復は、中立的な場所（緑）を利用すればOKだ。



▲結晶化大陸に着陸後は、一本道を歩いて結晶化大陸の奥へ。大陸自体にはモンスターは出現しない。

## やり込み要素が大幅解放!

結晶化大陸が浮上すると、ギルドクエストの報酬でもらえる武具、アイテムが大幅に増える。ここでいったんストーリーの進行を止め、クエストを回ってくるのもいい。とくにこの時期には、ギルドクエストは、高レベルのジェムや宝具、アイテムが入手できる。今後の旅に備えて、それらでパーティを強化しておこう。



▲とくに注目は、ギルドクエスト「不思議な伝説」の隠れ里に行けるようになること。レスト（リ）

# 空中回廊ベルクト

100

アデルを失ったアルスは、世界を結晶化させようと空中回廊ベルクトに向かった。イマジナル神への復讐に燃え、人類をも滅亡させようとするアルス。それを止めるべく、ラルクもまた空中回廊に乗り込んだのであった。

## アルスたちとの最後の戦い

空中回廊ベルクト

Chart 100

ここでは、複雑なギミックはない。しかしMAP136-01でディノス、珊瑚の回廊MAP136-02でクラウド、定理の間(MAP136-03)でバリス戦が発生する。



一度スタート地点のセーブポイントでセーブするといい。

## 珊瑚の回廊のナナホシ

珊瑚の回廊の北東部ではネームドモンスターのナナホシが出現する。その出現条件は、花緑青の路での戦闘回数が7回(ディノス戦含む)の状態、珊瑚の回廊に行くこと。条件を満たしていない場合は、ナナホシの代わりにレイディバードが出現する。



▲ナナホシは銀色、レイディバードはオレンジ色。ナナホシを撃破すれば、カラドボルグが入手できる。

BOSS

## ディノス

空中回廊ベルクト

DATA⇒P297



ディノスとディノスとの3度目の戦い。各種の追加効果がある。挑発役にはSP状態異常回復をつけ、レストオールも準備しておく。

基本DATA	
HP	122737
属性	風 炎 土
主な技	
特殊技	エレボスを1体召喚
炎属性	単体に炎属性ダメージ
炎属性	範囲に光、風属性ダメージ(追加効果: 混乱、猛毒)
炎属性	範囲に風属性ダメージ

## エレボスはテンペストでなぎ払う

ディノスが召喚するエレボスは、弱点が火、風属性。エレボスが現われたら、増幅光召術のテスト(風属性/レベル4)で一気に倒そう。

## 状態異常に備える

ディノスの攻撃は、病気、猛毒、沈黙などの追加効果がある。挑発役にはSP状態異常回復をつけ、レストオールも準備しておく。



▲挑発役はやはりカスターネがグラディウス装備のオイゲンが適任。RESストックで光召術を防ごう。

## 火、土属性耐性を高めておく

奥義の冥光・双穿をはじめ、ディノスの攻撃は火、土、風属性が多い。アストラル鼠蹊や装飾品のオブシディアンで対応する属性耐性を上げる。

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

## クライド

空中国庫ベルクト  
DATA⇒P297



Chart86のクライド戦と基本は同じ。ぼうぎょ無効、必殺の一撃を使った各種物理攻撃は、ダメージが大きい。それぞれの対策を忘れずに。

基本DATA				
LV	60	HP	151576	属性
主な技				
ハイアクセル	ATK↑	DEF↓	特殊防御	
ソニックブレイド	範囲に風属性ダメージ(追加効果:SPD↓)			
ヴォルトホーン	範囲に雷属性ダメージ(追加効果:麻痺)			
ブレイブラッシュ	範囲に風属性ダメージ			
—				

### 増幅光召術で攻める!

クライドに対しては、火、土属性の増幅光召術が効きやすい。また、SPとAPがたまったらエクセルトリニティを狙って一度に大ダメージを与えるのもいい。

## BOSS

### 物理ダメージ無効かDEF↑

クライドのいちばんの怖さは、物理ダメージ無効。挑発役には物理ダメージを持つキャラクターを用意し、ネ装備のオイゲンか、アンリルにその役を任せ、さらに挑発ブレイクを使っておくといい。バドを広く囲むように分散して配置し、イアクセルやクイックワードを得意にかりにディスペルで解除しておく。



▲ブレイブラッシュは4000~5000前後がある。物理ダメージ無効かDEF↑

## アルス

空中国庫ベルクト  
DATA⇒P298



高Lvの光召術に加え、大ダメージの物理攻撃を使う。さらにリアルスの幻影では、大ダメージに加えて各種の状態異常をも付加してくる。

基本DATA					
LV	61	HP	185691	属性	
主な技					
マルチスフィア	ATK↑ DEF↓	—			
セルリアンラム	単体に無属性ダメージ(追加効果:DEF↓ RES↓)				
ホーリーブレイド	範囲に光属性ダメージ				
リアルスの託宣	範囲に無属性ダメージ				
リアルスの幻影	全体に無属性ダメージ(追加効果:混乱 静寂 麻痺)				

### 挑発役で耐える!

クライド戦同様、挑発役にはDEFストックが物理ダメージ無効を。また、アンチフォースを入れておくと、特殊防御破壊などに備えられる。

## BOSS

### 分散配置でダメージを減らす

基本的に単体攻撃の多いアルスに、ブレイド、ガイアプリズンなど、大ダメージの範囲攻撃も持っている。パーティは分散して配置して、まとめてダメージを受けないようにすること。また、全員にライフフォース(ブレイク)を維持できればかなりラクに。結果は4ターンなので、3ターンおきにその場で持たの秘基で更新するのがオススメ。



▲「嫌な予感がする」ターン以外でも、セルリアンラムなどで3000~4000前後のダメージを叩き出す



# 元老院～帝都ダイヤモンド

101～102

イマジナルとリアルなふたつの神は、ラルクやリフィア、そしてアルスの活躍によって封印される。そして、ラルクの手で9つのログレスが集まったとき、ついに聖地ノワーレへの道が開かれた……。

## リアルに会うため元老院へ

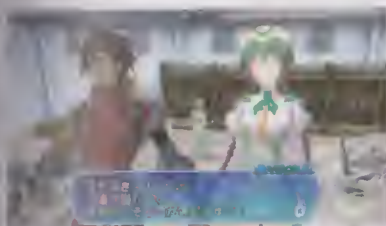
元老院

Chart 101

元老院で研究を続けていたソニア。彼女の研究結果を見つけて出す。元老院研究室でソニアと会話イベントが発生。ソニアにイマジナルの定理でもりゃくを教える。第3の選択肢を奏上することによって、さらにラルクにだけ、とある……。



ソニアの研究が発表される。彼女は、……の方法を見つけて出したのだ。



ラルクに伝えた重大な秘密。ラルクはその話を聞いて、帝都ダイヤモンドに向かった。

## レベルアップを図ろう

いよいよ聖地ノワーレでの決戦は近い。聖地ノワーレのマスターはレベルがかなり高く、舌戦は必須。そこで、オススメしたいのがレインボークエストのレベルアップ。遺跡中腹(MAP131-132)の北東部には、レベル60を超えるモンスターが出現する。ここでレベルを60前後まで上げてモンスターに挑むと、攻略がかなりラクになるぞ。

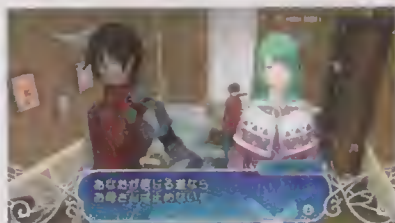
## 帝都ダイヤモンドでの最後の休憩

帝都ダイヤモンド

Chart 102

聖地ノワーレでの決戦のまえに、一度帝都ダイヤモンドに戻るようになったラルクたち。それはラルクにとって、ソニアに伝えられた秘密に対する重大な決断への覚悟を決めるためでもあった。

帝都ダイヤモンドでは、上層地区(MAP093-05)のザムエル武芸塾離れに行く会話イベントが発生。メンバーは一時的に全員離脱する。今後のためにもみんなの話をじっくり聞こう。



▲エレナとの会話も発生。その母の言葉に勇気づけられたラルクは、仲間たちを捜して外に出ることに。

## 仲間たちの決意

港湾地区(MAP092-03)の展望台にいるリフィアと話すと、いよいよ聖地ノワーレへ出発することになる。ちなみに、パーティが解散した際、ほかのキャラクターたちは以下の場所にいる。

- ・セシル：上層地区、ザムエル武芸塾の南
- ・オイゲン：上層地区、南のリフトの前
- ・サージュー：噴水広場、噴水の前
- ・レスリー：港湾地区、船着場の入口



▲リフィアがラルクに自分の想いを伝える。このあとパーティは再集合。聖地ノワーレへと向かう。

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

## Chart

NO.  
103

## 聖地ノワール

イーサ神は、ラルクの選択を拒否した。すべてを救う定理を選んだラルクだったが、イーサ神はそれを人の身勝手だと断じる。もはや残された手段は、神のものを破壊することのみ。ここに最後の戦いが幕を開けたのだった。

## 神の領域への侵攻

聖地ノワール

Chart 103

聖地ノワールは結晶化大陸の上空に存在する。ブレイブセシル号で接近すれば、いよいよ聖地ノワールへの侵入が可能になる。聖地ノワールは、全11エリアで構成された巨大なダンジョン。長丁場となるのは必至なので、回復アイテムは大量に用意していきたい。とくにリユース戦、イーサ神戦では状態変化に苦しめられる。コピンの隠れ里でレストオールを購入してから挑むのがオススメだ。



▲ダンジョン内のモンスターはレベル57前後。イーサ神に挑むには、レベル60程度は欲しい。

## リユースとの最初の戦い

聖地ノワールに入ると、端緒の回廊(MAP137-01)でリユースとの戦いが発生する。この戦いは負けてもゲームオーバーにならず、勝っても何もない。選択の間(MAP139-11)での予行演習と考えて、むだにアイテムを使わないように。バトル後、リユースの力によってパーティはバラバラにされ、ラルクはひとりで混沌の回廊(MAP137-02)へと飛ばされる。そして、しばらくはラルクひとりでの戦いとなる。



▲最初のリユース戦ではログレスが使用不可。負けても問題ないので、いろいろと試してみよう。

## 各エリアで仲間たちと合流

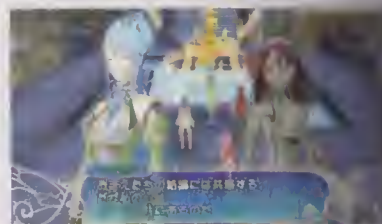
混沌の回廊に飛ばされたあとは、混沌の回廊(MAP137-02)で仲間たちと合流し、疑惑の回廊(MAP137-04)で仲間たちと合流し、ア、困惑の回廊(MAP137-04)で仲間たちと合流し、疑惑の回廊(MAP138-06)でオイゲン、困惑の回廊(MAP138-07)でレスリー、系譜の空間(MAP138-08)でサージュがそれぞれ参戦。パーティが揃ったところで、いよいよ最終決戦。モンスターとの戦いは、うがいがいい。また、途中イベントにより、仲間たちが倒れていくが、あとですべて復帰する。



▲混沌の回廊ではダオと、疑惑の回廊ではリユースとの戦闘が発生。エクセルアクトで一気に撃破可能。

## 選択の間でリユース イーサ神との戦い

帰還と永遠の三叉路(MAP139-10)で仲間たちと合流し、ラルクとのイベント会話が発生。ログレスが倒れる。ラルクの手に戻る。このあと、選択の間(MAP139-11)に進めば、いよいよ最後の戦い。リユースとイーサ神との連戦となる。そのまえに、一度リユースとイーサ神の三叉路から端緒の回廊に戻り、宝箱の回収やアイテムの補充を行っておこう。また、リユースとイーサ神(緑)での回復もお忘れなく。



▲アルルとの会話では、アルルと契約しているパーティメンバーが少なくなから会話の内容が変化する。

## リューズ

HP 140783  
MP 1299



2戦目のリューズの間で、2回戦うことになる。基本的な強さは同じだが、特殊攻撃の威力に若干差がある。また、1回目と2回目のバトルが未契約の場合のみ、クラウドも使用する。

## 基本DATA

HP 140783

## 主な技

- 1 敵陣に光属性ダメージ(追加効果: 静寂 RES ↓)
- 2 光召喚術
- 3 全体に雷属性ダメージ
- 4 全体に氷属性ダメージ
- 5 全体に風属性ダメージ(追加効果: ATK ↓ MGC ↓)

## 光属性ダメージ、エクセルトリニティで攻撃

リューズは光属性を持たないので、増幅光召喚術の威力を与えやすい。配置されているレックスの属性にあわせて、ヴォルカニックビームやアイスフィアなどで攻撃していこう。2回戦になったら、エクセルトリニティでダメージを与えたい。



1回戦の増幅光召喚術なら、10000~20000ほどダメージを与える。MPが減ったらMPチャージだ。



2回戦の最大限使った爆炎なら60000近いダメージを与える。チャンスになったら狙うといい。

## 挑発役には光召術無効かRESストックを

光召術を連発してくるリューズ。挑発役のキャラクターは、ほかのキャラクターから離れた場所に配置し、事前に光召術無効やRESストックのピースをセットしておこう。さらにライフフォース(光召術無効の場合は持久の秘薬)の効果も維持する。リューズの増幅光召術は3000~4000前後のダメージを叩き出すことも珍しくないのので、大ダメージを受けたらリザレクトフルやキュアコンディションで回復することも忘れずに。また、「嫌な予感がする」ターンにはイーサの託宣が来る可能性が大きい。パーティ全員が防御するとともに、次ターンではリセットオールで能力低下を解除すること。



▲イーサの託宣は、全員に3500前後のダメージ。分散しても範囲から逃れられないので、必ず防御する。

## バトル終了後、アルスが参戦!

2戦目のリューズを撃破すると、イーサ神との連戦になる。HPとMPの状態は引き継ぐ(状態は引き継がない)ので、リューズ撃破直前には、HPやMPの回復を行っておくこと。このとき、スペシャリティやエリクシアを使って回復してもいい。バトル後はイベントが発生。リューズはイーサ神へと姿を変え、さらに、アルスがラルクの救援に現われる。



▲イーサ神としての真の姿になったリューズ。助けに現われたアルスは、そのままパーティにゲスト参入する。

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観



## イーサ神

聖地ノワール

DATA⇒P300



最後のボスであるイーサ神。リユーズを全体的にパワーアップさせたような敵で、状態異常系の追加効果がより激しくなっている。HP回復はもちろんのこと、レストオールでの状態異常回復もこまめに行なうことが重要だ。

基本DATA							
HP	68	MP	181117	属性	—	敵技	大氷嵐
主な技							
破滅の呪縛	単体に物理性ダメージ(追加効果: 混乱、病気、狂暴化効果)						
秩序の杖	範囲に光属性ダメージ(追加効果: 麻痺)						
光の抜き	範囲に光属性ダメージ(追加効果: 静寂、足止め)						
イーサの導き	全体に無属性ダメージ(追加効果: DEF↓、RES↓)						

### 3方向への分散を維持する

バトルがはじまったら、まずはパーティを分散。リユーズの正面、右方向、左方向へと散らそう。その際、挑発役は左右両端どちらかに配置。範囲攻撃をまとめて受けないようにする。挑発役は、リユーズ戦同様、挑発しつつRESストックやDEFストックで防御を固めること。ライフフォースによる最大HPアップは破滅の呪縛で解除されがちだが、なるべく維持しよう。

### 「嫌な予感がする」ターンの一撃

定番の「嫌な予感がする」ターンでは、光の抜き、イーサの導きなどが放たれる。いずれも大ダメージ+複数の状態異常付加の攻撃だ。全員防御はもちろんだが、ウォールやフォースシールドでダメージを無効化する工夫をしておこう。



▲「嫌な予感がする」ターンでは、物理無効がかなり効果アリ。ただし、状態異常は付加される。

### 破滅の呪縛後は、状態回復に専念

破滅の呪縛は、2000前後のダメージ。リユーズにディスペル同様の効果もある。物理攻撃は耐えて、ダメージだけは防げるが、解毒剤や解毒剤で状態異常付加は止められない。被害を最小限にするため、ターゲットは、状態異常回復に専念しよう。



▲混乱、病気、狂暴などの追加効果が、リユーズのディスペルでまとめて回復しよう。

### エクセルトリニティで攻め

イーサ神戦は、前述のあらゆるダメージを抑えて好機を待つ。全員のリユーズを維持して、SPとAPがたまったら、エクセルトリニティで攻撃しよう。イーサ神は物理性ダメージを持つが、増幅光召術なら100000のダメージを与えられるので活用しよう。



▲やはり切り札はエクセルトリニティ。リユーズを維持し、40000~50000のダメージを叩き出そう。



▲増幅光召術なら10000~20000のダメージ。最終戦なので、MPチャージで惜しまずMPを消費しよう。



SUB EVENT

サブイベント

## サブイベント概要

ゲーム本編からは独自のストーリー進行にはとくに影響しない。プレイすればゲームクリア後も手に入る。そんなサブイベントの数々を解説している。

### ゲームを遊びつくすためのやり込み要素

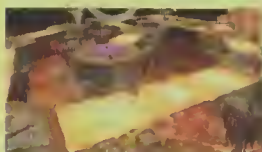
サブイベントは、ゲームプレイ中に遊ぶことができる、お楽しみ要素である。この部分をプレイしなくてもゲームクリアは可能だが、プレイすれば多額のRico、通常では入手できない武器や防具、さらにはレアアイテムを手に入れることができる。これによって、ゲームクリアの手助けになるほか、ゲームの世界観をより深く知ることでもできるのだ。サブイベントはゲームの序盤からプレイできるものから、クリア後でないとプレイできないものまで用意されている。すべてのサブイベントが制覇できるよう、これからの解説をよく読んでゲームを隅々まで楽しんでほしい。



ゲームクリア後に出現する要素もある。ゲームクリア後に出現する要素が満載されているのだ。

#### 幾何回廊アルヴィス

ゲームクリア後に出現するダンジョン。5層構造の階層が5つある全25階層のダンジョンで、5体のボスが出現する。ゲーム本編に出現したボス以上に手強いので、十分にレベルを上げて挑戦しよう。



詳しい  
解説は  
P227へ

#### 闘技場

首都カルブunksルにある闘技場。ゲーム本編に登場したモンスターが対戦相手。決まったルールと限定されたアイテムで戦う。勝てばRicoとレアアイテムが入る。



詳しい  
解説は  
P230へ

#### カジノ

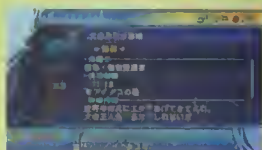
首都カルブunksルにあるカジノでプレイ可能。購入したコインを賭けて、4つのゲームがプレイできる。ゲームで増やしたコインは、カジノにしか置いていないアイテムなどと交換可能。



詳しい  
解説は  
P244へ

#### ギルド

世界各地にあるギルドに寄せられた多額の依頼の中から選択して契約し、達成するとさまざまな報酬を受け取れる。依頼内容は荷物運びや討伐など、さまざまなものがある。



詳しい  
解説は  
P240へ





※ 4回以上プレイすると ※

# 彷徨する記憶

構成的にも複雑ではなく、ゲームクリア後のレベルでも、それほど苦勞しない敵陣に出現するのは植物系のモンスター。属性の光召術をメインに戦うといい。

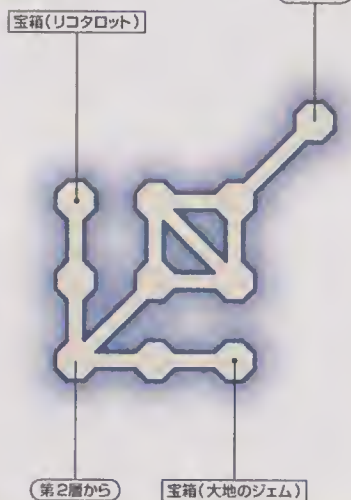
第1層



第2層



第3層



第4層





## バエル

バエルは、敵が使う水、土属性の光召術を無効にするため、両属性の耐性をできるだけ上げておく必要がある。静寂や足止めへの対策もし、バエルへの攻撃は、背中の花の色によって変化する。具体的には、花の色が青っぽい



ときは火属性。花の色が青っぽいときは、火属性の光召術で大ダメージを与えていこう。

## 背中の花の色を確認して攻撃方法を変える

ときは光召術で、黄色っぽいときは物理攻撃で対応する。花の色はハジマリノキ、オワリノキで変わるので、変わったタイミングを見逃さないように。あとは弱点である火属性の光召術、または物理攻撃で戦えば問題なく倒せるだろう。



ホウサクノタネには静寂付加の効果があるので、レストサイレンなどのアイテムを多めに準備する。

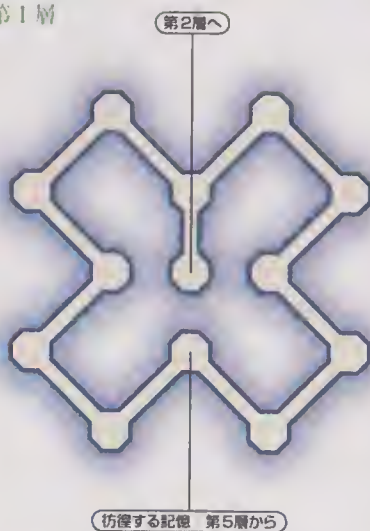


# 反復する記憶

## 反復する記憶

水棲生物系のモンスターが相手を力づくで倒すことで、水属性の耐性を上げておくこと。1階 敵を倒すことで、水属性の耐性を上げておくこと。1階 敵を倒すことで、水属性の耐性を上げておくこと。

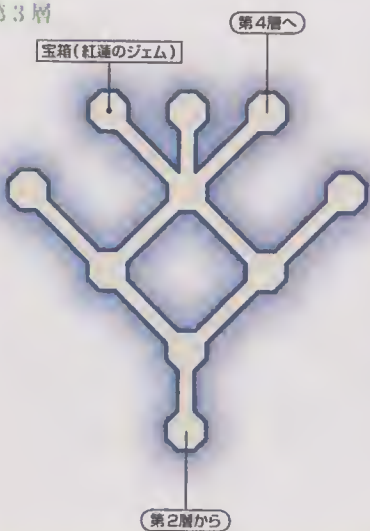
第1層



第2層



第3層



第4層



希望する記憶 第1層へ(ボス撃破後に出現)

宝箱(クルタナ)

宝箱(ファティマの手)

BOSS【レヴィアタン】

第4層から

月の洞へ(ボス撃破後に出現)

宝箱(蓋のドレス)

## 出現モンスター

名称	出現レベル
A-00	→ P263
A-01	→ P264
A-02	→ P264
A-03	→ P264
レヴィアタン	→ P303

## レヴィアタン

光召術を多用してくるので水属性と、雷属性の耐性も上げておこう。また、主に物理攻撃の武器にアンチフォースやバリアを準備しておくといい。

まずは、できるだけ3人の位置を離して、範囲

水属性の耐性を上げて挑めば問題なし。攻撃をまともに受けないようにしておく。あとは火属性の光召術と物理攻撃を適度に使い分け、こまめに回復しながら戦えば問題ない。相手がフラッシュアサルトを使ったら、すぐにディスベルで解除して、受けるダメージを小さくするように。



パーツを受けたらアイテムで解除を。そのままにしておくと、かなりのダメージを受けてしまう。



オートガードを頻発する。アンチフォースなどの対策をしておかないと、なかなかダメージを与えられない。

## 希望する記憶

ここではアデールがゲストとして仲間に加わる。強力なエクセルアクトや貴重なアイテムを切り使えるように、こまめにSPやMPを回復させてあげよう。

第1層



第2層



第3層



第4層





混淆する記憶 第1層へ(ボス撃破後に出現)

宝箱(ロリカハマタ)

宝箱(アクトン)

BOSS【ヨルムンガンド】

第4層から

混淆する記憶へ(ボス撃破後に出現)

#### 出現モンスター

名称	掲載ページ
M-00	→ P284
M-01	→ P284
M-02	→ P284
M-03	→ P284
ボス ヨルムンガンド	→ P304

## ヨルムンガンド

属性は風、土属性を上げておくと便利だ。物理攻撃防止にはアンチフォースで対応。また、炎属性のピース、防具や、防止効果のあるアイテムを準備しておくといい。

全体攻撃が多いので、こまめに回復しな



ーフィスはHP回復とともに再生も付加される。か  
が1なので、これもディスペルで解除を。

## 頻繁な能力アップはディスペルで解除

から戦おう。状態異常もすぐに回復すること。ベルセルクを使われたらすぐにディスペルで解除するのを忘れずに。ただし、パーティメンバーにも同じ効果が付加されるので、そのままATKとMGCアップの恩恵を生かすのもいいだろう。



ラグナロクの破壊力は非常に高い。必ずガードするとともに、いつもHPに余裕を持たせておくこと。

# ※ 幾何回廊アルティマ ※

## 混濁する記憶

ATKやDEFの高い魔獣系モンスターが出現する階層だ。なるべくATKが高いモンスターをパーティに入れ、どのモンスターも攻撃的な水属性の光召術メインで戦おう。

第1層

第2層へ



希望する記憶 第5層から

第2層

第3層へ



第1層から

第3層

第4層へ

宝箱(リザレクトフル)



第2層から

宝箱(知識の葉)

第4層

宝箱(烈風のジェム)



第3層から

宝箱(静かなる)

終焉の記憶 第1層へ(ボス撃破後に出現)

宝箱(アロンダイト)

宝箱(デュランダル)

BOSS【アバドン】

第4層から

黒川の洞へ(ボス撃破後に出現)

#### 出現モンスター

名称

掲載ページ

B-00 → P275

B-01 → P275

B-02 → P275

B-03 → P276

アバドン → P304

## アバドン

物理ダメージと土属性を上げる。アバドンは物理ダメージをメインで発動するので、物理攻撃担当のキャラクターはアンチフォースは必須。加えてフォーエバーを装備すると楽になるだろう。

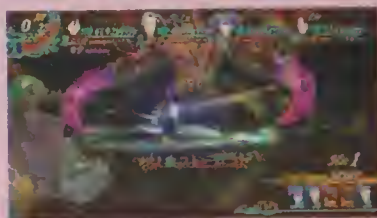
アバドンのターンは全ての罪を使ってくるので必ず



罪の効果範囲はかなり広い。戦闘まえのキャラクターリフなどで使う気配を感じたら必ず防御しよう。

## 水、風属性の攻撃で倒そう

防御。そのあとは3人の距離を離し、弱点である水、風属性の光召術をメインに使いながらダメージを与えていこう。物理ダメージ無効の対策をしたキャラクターがいるなら物理攻撃も使い、スキを見てエクセルトリニティなどの攻撃を当てるといい。



物理ダメージ無効があるので、弱点属性の光召術や、増幅光召術で効果的にダメージを与えていこう。



※ 何回でも挑戦可能 ※

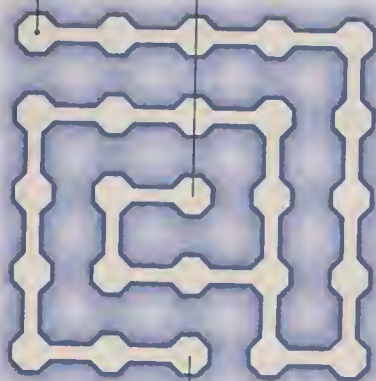
## 終焉の記憶

最後の階層には電系モンスターが出現し、今まで以上に手強いだけでなく、ゲートも無い。最後に待つボスも非常に強い。全の態勢を整えてから挑戦し！

第1層

宝箱(好戦の葉)

第2層へ



混淆する記憶 第5層から

第2層

宝箱(インデュー)

(第1層へ)

宝箱(エリクシア)



第1層から

宝箱(イール)

第3層

第4層へ

宝箱(クライムオーバー)



宝箱(エクストラクト)

第2層から

第4層

宝箱(プリシガメン)

(第3層へ)



第3層から



## 出現モンスター

名称	出現レベル
D-00	→ P280
D-01	→ P280
D-02	→ P280
D-03	→ P280
𩺰 アルヴィス	→ P304

## アルヴィス

アルヴィスはアンチフォースにフォースアッ  
カル防止、光召術無効、物理ダメージ  
軽減、炎属性の装備。耐性は火と土属性は優先して上  
に。アルヴィスはHPが減るたびに全部で  
13種類の咆哮を放ってくるが、HPが15000を



咆哮は、HPが一定以下になると放ってくる。この咆哮による能力変化はディスペルで解除。

## 13種類の咆哮をくり出す強敵

切ると放つ咆哮の咆哮は、10万近くHPを回復してしまふ。その後はオートガードなどやっかいなア  
ームフォースを連発するので、HPを15000近く  
まで削ったら、エクセルトリニティなどで連続で攻  
撃し、咆哮の咆哮を放つまえに倒してしまいたい。



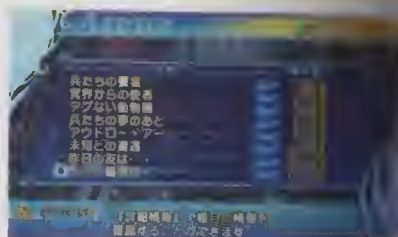
ライフフォースの効果打ち消すバーストショットは超強  
力。耐えられるだけのHPは維持しておこう。

## 闘技場

闘技場では限定されたアイテムで決まった相手と戦うことが可能。強敵ぞろいだが、勝てばレアアイテムも入手できるのだから、積極的に挑戦してみよう。

### 戦略と戦術を駆使して強敵に挑戦

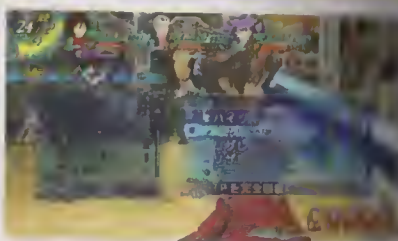
闘技場にはChart30以降、首都カルブunksルに行けばいつでも挑戦できる。一定の参加費を払って参加し、競技に勝てばレアアイテムと賞金が入手できるが、負ければ参加費は没収となる。闘技場での対戦相手は、いままで戦ったモンスターなどがメインだが、各競技での戦闘は1戦だけではなく、何戦も連続で戦うことになるので、回復のタイミングを考えるなど、通常の戦闘以上に細かな戦略や戦術が必要になってくるのが特徴だ。なお、最初は「兵たちの饗宴」にしか挑戦できないが、クリアすることで挑戦できる競技がひとつずつ増えていくので、ドンドン挑戦していこう。



いちどクリアした競技にも、何回でも挑戦できる。クリアしても賞金もらえるだけでレアアイテムは入らない。

### 限られたアイテムと指定されたルールで対戦

闘技場での戦闘には、通常の戦闘にはないふたつの特徴がある。ひとつは、闘技場ペナルティと呼ばれる独自のルール。これは、戦闘の進行とともに自動的に猛毒やステータスダウンが付加されるというもの。これらのペナルティを受けつつ、つぎつぎに出現する対戦相手に対応しなければならぬのだ。もうひとつはアイテムの使用制限。戦闘中に使用できるアイテムは、お店で買うなど自分が用意したものではなく、闘技場用に用意されたもののみ。アイテムの数は限られているので、どんなタイミングで、どのアイテムを使用するかが闘技場での戦闘のポイントとなる。



回復アイテムもわずかしかない。足りない分は薬水など、ちょっとした工夫が必要となる。

対戦種目一覧

名称	参加費	推奨Lv.	成功報酬	備考
兵たちの饗宴	1000Rico	25	2000Rico	アイギスの盾 数ターンおきに状態異常(麻痺)
翼界からの使者	2000Rico	30	3000Rico	猫の手 数ターンおきに状態異常(麻痺)
アブない動物園	3500Rico	35	5000Rico	ディテクティブ 数ターンおきに状態異常(猛毒)
兵たちの夢のあと	5000Rico	50	7500Rico	疾風のジェム 数ターンおきに各種能力ダウン
アウトロー・アーミー	7500Rico	55	12500Rico	エクスマキナ 光召術の使用禁止
未知との遭遇	12500Rico	60	20000Rico	ミセリコルデ 作戦、たたかう禁止
昨日の友は……	50000Rico	65	75000Rico	トリニティ クリア後に出現
閃光の輪舞曲	75000Rico	75	125000Rico	幾何回廊アルヴィスクリア後出現



## 兵たちの饗宴

### 敵軍に注意しながら戦えば問題なし

帝国兵、共和国兵が登場する。物理攻撃主体で、HPが低く、蓄積されるダメージに注意して戦う必要がある。はじめDEFを上げるほか、HPが回復するアイテムなどを装備するといい。注意して戦えば、女教団衛兵。突撃陣形で自分にATKを集中させてくれるため、出現したら優先的に倒さなければならない。闘技場ペナルティの病気は、敵軍に倒れていけばとくに問題ない。

対戦相手	
共和国兵	→P259
教団衛兵	→P258
女教団衛兵	→P258
帝国兵	→P256
女帝国兵	→P257

参加費	推奨Lv.	成功報酬
1000R	25	2000R アイギスの盾



帝国兵のカマイタチは攻撃範囲が広いので、3人の位置はできるだけ離しておくといい。

登場する順番
① 共和国兵×2
② 教団衛兵×2、女教団衛兵×1
③ 帝国兵×2、女帝国兵×1
④ 女帝国兵×2、女教団衛兵×2
⑤ 帝国兵×1、教団衛兵×2、共和国兵×1

## 異界からの使者

### 風属性の光召術を中心に戦おう

不死系は敵が不死系が続々と出現する。敵は氷属性の魔法を使ってることが多いので、水や土属性の魔法を上げておくとう利に戦える。物理攻撃でも対等以上に戦えるが、不死系は火や風属性の魔法が多いので、火や風属性の光召術で、よくダメージを与えたいところだ。とくに風属性の光召術には範囲攻撃が多いので、うまく使えば、まとめてダメージを与えられる。

対戦相手	
ボーンナイト	→P271
スレイヴナイト	→P272
ボギー	→P271
リッチ	→P252
ビスクドール	→P270
バンシー	→P271

参加費	推奨Lv.	成功報酬
2000R	30	3000R 猫の手



対戦相手を確実に倒せるだけのAPが確保されていれば、麻痺の治療は後回しでもOK。

登場する順番
① ボーンナイト×3
② スレイヴナイト×3
③ ボギー×1、リッチ×2
④ ビスクドール×1、リッチ×2
⑤ リッチ×3
⑥ バンシー×4

ステータス

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

## アブない動物園

### 猛毒によるHP減少に注意

昆虫系や魔獣系など、さまざまな動物が多く出現するため、かなり長い戦いになる。この競技でいちばん注意したいのが、闘技場ベナルティの猛毒。そのまま放っておくとかなりのHPを奪われてしまうので、できるだけ受けたターンに治療しておくこと。ただし、用意されているレストポイズンでは足りなくなるので、光召術キュアステータスを使える回復要員を入れておこう。

#### 対戦相手

クリムゾンサイズ → P277	スノウバルチャー → P265
リュコス → P273	フレイムフロッグ → P263
フォレストビーク → P266	デザートフロッグ → P263
フォレストチック → P266	ジゴクチョウ → P265
グラップルキャット → P274	キャットフィッシュ → P263
ケットシー → P274	デザートフィッシュ → P262
スノウフロッグ → P263	サミアッド → P275
イヴェール → P267	

参加費	推薦Lv	成功報酬
3500R	35	5000R ディテクター



闘技場で用意されているレストポイズンだけで、できるだけ光召術で治療できるようにしよう。

#### 登場する敵

- ① クリムゾンサイズ×1、リュコス×2
- ② フォレストビーク×1、フォレストチック×2
- ③ グラップルキャット×2、ケットシー×1
- ④ スノウフロッグ×1、イヴェール×1、スノウバルチャー×1
- ⑤ フレイムフロッグ×1、デザートフロッグ×1
- ⑥ ジゴクチョウ×3
- ⑦ キャットフィッシュ×1、デザートフィッシュ×1
- ⑧ サミアッド×3

## 兵たちの夢のあと

### 能力ダウンのベナルティは早めに対応

1戦目の「兵たちの饗宴」に引き続き、人間系の兵隊たちが登場するが、帝国近衛兵など上位の兵が登場するので油断は禁物だ。今回は必殺の一撃、ぼうぎょ無効、オートガードなど、いやなアームフォースを発動してくるので、アンチフォースやぼうぎょ無効などを装備しておくといい。また、闘技場ベナルティの各種能力ダウンは、早めに治療して敵に通常のダメージを与えられるようにすること。

#### 対戦相手

帝国近衛兵 → P256
女帝国近衛兵 → P258
共和国兵長 → P259
教団神兵 → P258
女教団神兵 → P259

参加費	推薦Lv	成功報酬
5000R	50	7500R 疾風のジュエル



五月雨突きや奔駆けなど、物理攻撃率の低いDEFやHPの強化をしておくといい。

#### 登場する敵

- ① 女帝国近衛兵×1、帝国近衛兵×2
- ② 共和国兵長×3
- ③ 教団神兵×2、女教団神兵×1
- ④ 帝国近衛兵×1、共和国兵長×1、教団神兵×1
- ⑤ 帝国近衛兵×1、教団神兵×3

## アウトロー・アーミー

### できるだけATKを上げて挑戦しよう

このボスバトルは光召術の使用禁止。つまり、魔法攻撃のみで戦うことになる。そのため、ATKを上げる魔法攻撃力を強化しておきたい。また、必殺技や炎撃などを装備するのも、総合的な攻撃力アップの点に効果的だ。回復アイテムが少ないうえに、ダメージに耐えられるようにHPとDEFの強化も必要。さらに、なお、相手は光召術を使ってくるので、それに対処しておくこと。

対戦相手	
バーグラー	→ P260
セブテム	→ P260
サウロイドグリーン	→ P279
デュオ	→ P259
ヒル	→ P260
トレース	→ P259

参加費	推奨Lv	成功報酬
7500R	55	12500R エクスマキナ



ログレスやエクセルアクトは普通に使えるので、SP取得アップなどを装備しておくのも有効。

登場する順番	
①	バーグラー×3
②	セブテム×3
③	サウロイドグリーン×2
④	デュオ×3
⑤	バーグラー×1、サウロイドグリーン×1、セブテム×1、デュオ×1
⑥	ニヒル×2、トレース×2

## 未知との遭遇

### 水、風属性の光召術で一網打尽に

この闘技場バトルは「たたかう」と「作動」の使用禁止。つまり、今度は光召術のみで戦うことになる。そのため、MGC上昇や単独光召術の威力を上げる魔法攻撃力を強化しておきたい。また、相手の弱点属性に合わせた魔法攻撃を装備するのもいい。「アウトロー・アーミー」

ログレスとエクセルアクトは普通に使える。インチのときなどに使っていく。

対戦相手	
イマジナルセイバー	→ P285
ラスカーダセイバー	→ P285
リアルセイバー	→ P285
ベルクトセイバー	→ P285
ラスカーダシステム	→ P284
ベルクトシステム	→ P285

参加費	推奨Lv	成功報酬
12500R	60	20000R ミセリコルデ



その他系は水と風属性が弱点。範囲攻撃が多い風属性の光召術を使えば、まとめてダメージを与えられる。

登場する順番	
①	イマジナルセイバー×3
②	ラスカーダセイバー×3
③	イマジナルセイバー×1、ラスカーダセイバー×1、ラスカーダシステム×1
④	リアルセイバー×3
⑤	ベルクトセイバー×3
⑥	ベルクトシステム×1、ベルクトセイバー×1、リアルセイバー×1
⑦	ベルクトシステム×1、ラスカーダシステム×1
⑧	ベルクトシステム×2、ラスカーダシステム×1



## 昨日の友は……

参加費	推奨Lv.	開始報酬
50000R	65	75000R   トリコ

### パーティメンバー以外の3人が対戦相手に

競技参加時点でパーティに入っていない3人が相手となる。どのキャラクターが相手になるかで対策は異なってくるが、アンチフォースやオートガード、物理リバースや光召リバース、クリティカル無効、物理ダメージ無効などは、誰が相手でも便利に使えるアームフォースなので、参加するキャラクターに装備しておきたいところだ。そのほか、HPやATK、DEF、MGCなどを、装備品や装身具でできるだけ強化するのも忘れずに。かなりの強敵なので、準備は万全にしておくこと。



相手にしたくないキャラクターがいる場合、パーティに加えておくのもいいだろう。

### ひとりずつ確実に減らしていくことが重要

どの3人が相手になっても、まずは最初に倒すべき相手を見極め、集中攻撃で一気に倒すことが肝心。いつまでも3人とも残しておく、エクセルトリニティなど強力な技を連発されて余計なダメージを受けてしまうからだ。イヤな相手の筆頭はラルクとリフィア。ラルクは攻撃力が高く、ログレス開放も使ってくる。リフィアは各種回復光召術でパーティを回復、復活させるため、戦闘が長引いてしまう。このふたりと戦う場合は、まさききに倒してしまうこと。そのほかのキャラクターも非常にやっかいな攻撃を持っているので、状況に合わせて倒す相手を選択しよう。基本的には、まずはATKアップや再生など、最初からついている状態変化をディスペルで解除する。その後もATKやDEF、SPDアップなど状態変化をつけてくるので、逐一ディスペルで解除すること。あとは少しずつダメージを与えるほか、エクセルトリニティなど強力な技で、ひとりずつ確実に倒していけばいい。



まずは相手の中でいちばんイヤな相手を探し、そのひとりを中心攻撃して確実に倒そう。

対戦相手			
ラルク	→ P300	オイゲン	・1
リフィア	→ P300	セシル	・1
サーージュ	→ P301	レスリー	・1

※上記6人のうち、パーティに含まれない3人



サーージュは強力な光召術を使いこなし、攻撃力アップするイヤな相手。できればパーティに入れておきたい。



3人残しておくで頻りに使ってくるエクセルトリニティを発動を察知したら確実にガードしたい。

## 閃光の輪舞曲

参加費	推奨Lv.	成功報酬
75000R	75	125000R シェインロッド

### 3人の猛攻に耐えつつ少しずつ反撃を

このバトルの競技には、ニンテンドーDS用ソフト『スマイルパーク』から3人が参戦。別次元からやってくる彼女たちだけに強さも別次元。いままでのボスと比べると比較にならないほどの強さなので、慎重に戦う。まずアームフォースはアンチフォースでクリティカル防止、光召術無効、単独光召術防止がオススメ。また、いろいろな状態異常を耐えられる可能性が高いので、状態異常耐性や回復剤を対策しておくのも忘れずに。耐性は最重要な属性を上げ、あとは風属性を上げるといい。



武器のシークレットピースの能力も最大限に活用して、できるだけキャラクターの能力を引き上げよう。

### 誰を最初に倒すか、その順番が勝敗を決める

戦闘が始まったら味方3人の位置をできるだけ揃えていままてと同じ。そのあと、敵に最初から倒れている祝福を、ディスペルで解除して全員を倒す。ルーシャは回復役、サキは物理攻撃、ヴァネッサは光召術攻撃がメイン。そのため、倒す順番はルーシャ→サキ→ヴァネッサという順番がオススメ。ひとりで集中攻撃で確実に倒していこう。ルーシャの場合、いちどだけサキがリザレクトして復活させるが、復活しても速攻で倒すこと。ヴァネッサは火属性の光召術しか使ってこない。火属性耐性をさえしっかり上げておけば、しばらく無視していても大丈夫。HPが半以下になるとルーシャはオーバーフラッシュ、サキは秘術・破壊、ヴァネッサは紅の煉獄という奥義を使ってくる。奥義を発動したら確実にガードしよう。とくに紅の煉獄は、一撃で戦闘不能になる可能性もある。それを連発するときもあるのだ。できれば倒すまえに一気に倒してしまいたい。



かいた状態変化を付加するので、攻撃まえには必ず倒れた状態変化をディスペルで解除すること。

対戦相手	
ルーシャ	→ P302
ヴァネッサ	→ P302
サキ	→ P303



どの相手でも、HPを半以下にしたら強力なエクセルアクトなどを使って、奥義を出されるまえに倒そう。



最大の破壊力を誇る紅の煉獄は必ず防御すること。ただし防御してもクリティカルが発生すれば即戦闘不能だ。

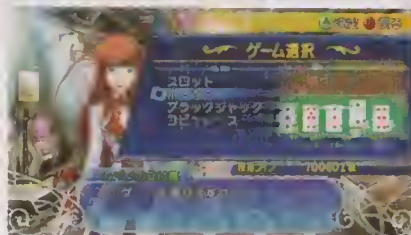
# カジノ

コインを賭けて遊べるゲームが4種類。運よくコインを増やして儲ければレアアイテムと交換できる。冒険の途中でちょっとした運試しにどうぞ。

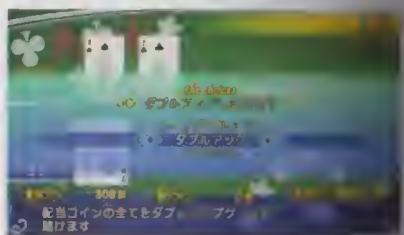
## 定番ゲームに挑戦してコインを稼ごう

カジノは闘技場と同じく、首都カルブunksルにある一大娯楽施設だ。Chart30以降、首都カルブunksルに行けばいつでも遊ぶことができる。カジノではRicoで購入したコインを賭けて遊ぶことになる。用意されているゲームは全部で4種類。どのゲームも定番でわかりやすく簡単だが、だからといって簡単にコインが増える

ほど甘くはない。なんの考えもなしにうに間にコインがなくなってしまうのは、各ゲームの傾向と対策を把握し、最適な遊び方を考える必要がある。1回で勝つことは難しいかもしれない。



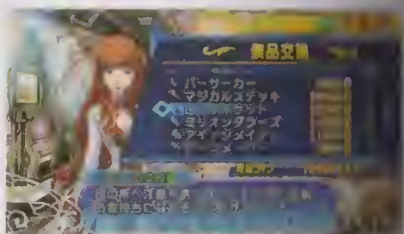
カジノで遊べる4種類のゲームは、最初からすべて遊べる状態になっている。気に入ったゲームでコインを増やそう。



ダブルアップなど、コインを増やせるイがある。運だめしに挑戦してみてはいかが？

## 増やしたコインはレアアイテムと交換

ゲームに勝って増やしたコインは、カジノで用意されている景品と交換することができる。交換できる景品の種類と必要なコインの枚数は、以下の表にまとめている。どの景品と交換するにしても、かなり多い枚数のコインが必要となるのがわかる。しかし、景品はどこにも売っていない貴重なレアアイテムがそろっているの、がんばってコインを増やして交換しよう。なお、景品の中にある武器と衣装は、当然ながらひとつずつしか用意されていない。そのほかの景品は、コインがある限り何個でも交換できるので、必要なものがあるなら交換して活用しよう。



交換できる武器は6種類。どの武器もかなり強い。ぜひとも入手したい一品だ。

カジノの景品と交換枚数一覧

400枚	好戦の秘薬	8500枚	バーサーカー	6000枚	銀装の...
	防戦の秘薬	15000枚	マジカルステッキ		鳥のくも...
	知識の秘薬	12500枚	ピックポケット		耳たれ...
	抵抗の秘薬	14000枚	ミリオンドラズ		クマの...
	迅速の秘薬	11000枚	アイアンメイデン		リスの...
800枚	持久の秘薬	9500枚	ビースメーカー		黒猫ボ...
	勇気の秘薬	10000枚	緋色の武器飾り		



## カジノで遊べる4種類のゲーム

本作では、カジノで遊べる4種類のゲームの特徴が、それぞれ解説されている。カジノのゲームに必勝法などは存在しないが、攻略の傾向を知ることでロスを最小限に抑えることができる。

### スロット

スロットは自由でかまわないが、必ず5ライン以上は狙おう。当たる確率を上げるためだ。また、絵柄の順番を見ながら、目押ししてリールを回していく。大当たりばかりねらってもロスはかかるので、最初はチェリーのように払い戻し率が高い絵柄の組み合わせがそろそろように練習しよう。リールの絵柄をある程度把握してからスロットを回してみよう。



比較的のらいいやすい絵柄をそろえてコインを稼いでいく。目みればロスも少なくてすむ。

### ポーカー ブラックジャック

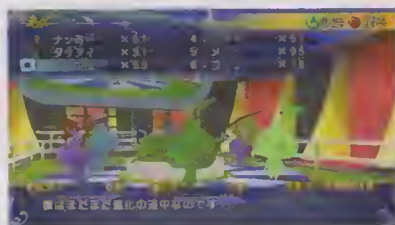
ポーカー、ブラックジャックも、勝負の行方は手札次第で決まる。ポーカーは、勝法はない。ポイントとしては、ポーカーで高い手を無理にねらわないこと。運よく手配られるのを待つ、気長に遊ぶといい。ブラックジャックの場合は、とにかく21を超えないようにすること。多少弱い手でも、相手が21を超えれば勝ちなので、決して無理せずに相手の手を見守るように。



ポーカーは運次第。勝てる時もあれば負ける時もあれば、運任せず気楽に挑戦しよう。

### コビンレース

本作ならではのゲームがコビンレースである。複数のコビンによるレースで、何コースのコビンが1着になるかを予想するゲームである。重要なポイントはふたつ。まず出走するコビンの選択だが、比較的ダッシュ力の高いコビンを選ぶこと。具体的にはウッディ、ナンミー、ヨシュアといったコビンで、これらに最大枚数までコインを賭けよう。もし、これらのコビンが複数出てきたら、いちばん高い倍率のコビンに賭ける。そして実際のレースでは応援のタイミングが重要になる。応援はコビンが走っているときにするともっとも効果的なので、やりすぎに注意しながら応援しよう。これらを実行すれば、驚くほど簡単にコインを増やすことができるので試してみよう。



6匹のコビンのうち、どのコビンに賭けるかが最初のポイントとなる。倍率はあまりあてにならない。



コビンが走っているときに応援しよう。そのほかのときに応援しても、あまり効果はない。



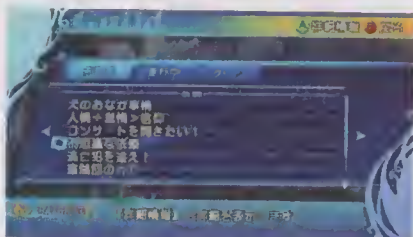
コインを入手できるのは、賭けたコビンが1位になったときのみ。上記の解説を参考に1位をねらってみよう。

## ギルド

ギルドではさまざまな依頼を受けるが、それを達成することで報酬を得ることが出来る。なかには達成が難しいものもあるが、依頼主の依頼もあって、依頼主からの依頼もあるが、依頼主からの依頼は、ここでの解説の対象外である。

さまざまな依頼を受けてアイテムや報酬をゲット!

世界各地のタウンに存在するギルドでは、さまざまなクエストを受けることで、本編とは異なる冒険を楽しむことができる。クエストの流れは、まずギルドに寄せられているクエストの中から好きなものを選択し、つぎに実際にクエストを進めて、指定された条件を達成する。そして再びギルドに戻って達成を報告するのだ。これで



ギルドで受けられるクエストは、ゲームの進行状況やほかのクエストのクリア状況によって変わってくる。

クエスト達成となり、報酬を受け取れる。クエストは世界各地にあるが、どこかのクエストが受けられるし、達成の報酬もすることが可能だ。なお、ギルドクエストの種類は以下の3種類。それぞれ特徴を把握しておく。



クエストを達成したらギルドに戻って報告し、  
 ば、いつまでも達成したことにはならない。

### ギルドで受けるクエストの種類

➤ 特定のモンスターを倒せ

討伐  
クエスト

依頼された特定のモンスターを、指定された数だけ倒すクエスト。モンスターの数はクエストによって変わるのでよく確認すること。数は自動的にカウントされるので、ギルド手帳を見ながら遂行するといひ。



» いろいろなアイテムを集めろ

## 収集クエスト

依頼された特定のアイテムを、指定された数だけ集めるクエスト。なお、すでに依頼されたアイテムを持っていれば、受けた時点でクリアできるので、なにに使うかわからないアイテムでも持っておこう。



➤ 荷物運びからサイン集めまで

## 特殊 クエスト

討伐クエストや収集クエストに属さない、クリアには特殊な条件が必要になるクエスト。討伐や収集に比べて、ちょっとした謎解きの要素もあるなど、意外に手強いクエストもあるのが特徴的。



## 討伐クエスト

討伐数が1体の場合、かなり強いモンスターなので、挑戦する場合はしっかり準備を整えよう。各モンスターの具体的な生息地域は、P256からのモンスターデータを参考にしてほしい。

討伐クエスト一覧

クエスト名	クリア条件	成功報酬	出現タイミング
チュックを1匹討伐	チュックを10匹討伐	200Rico	ヒールリキッド
ピークを10匹討伐	ピークを10匹討伐	1000Rico	リザレクボルト
ダイアナを1匹討伐	ダイアナを1匹討伐	20000Rico	—
マッドプラントを15匹討伐	マッドプラントを15匹討伐	500Rico	コットンローブ
レモラを1匹討伐	レモラを1匹討伐	20000Rico	土のジエム
クルイスを10匹討伐	クルイスを10匹討伐	3500Rico	ビロードクロス
カーバンクルを1匹討伐	カーバンクルを1匹討伐	20000Rico	火のジエム
サイズを10匹討伐	サイズを10匹討伐	2000Rico	リセットオール
デスサイズを1匹討伐	デスサイズを1匹討伐	18000Rico	—
オークアイを10匹討伐	オークアイを10匹討伐	3000Rico	幸運の双葉
ベアルを10匹討伐	ベアルを10匹討伐	3500Rico	メタルガード
カリストを1匹討伐	カリストを1匹討伐	55000Rico	—
アサシンキャットを15匹討伐	アサシンキャットを15匹討伐	7000Rico	シルバースプレッド
スノウフロッグを10匹討伐	スノウフロッグを10匹討伐	6000Rico	ハイリキッド
タナトスを1匹討伐	タナトスを1匹討伐	55000Rico	—

討伐クエストをクリアするためのアドバイス

### 続々・鳥害に困っています

ダイアナ（キャサリン）→P308

ダイアナの森のうねる小道に出現する。ほとんどのモンスターと同じような姿で小さいが、道の真ん中を歩いているのでわかるだろう。ダイアナはHPが多く、キツツキやファットバードなど攻撃も多彩なので、HPが少ないダイアナを倒すのは難しいだろう。ダイアナもキャサリンと風属性が弱点なので、弱点属性の光召術を使えば、それほど怖い相手ではない。

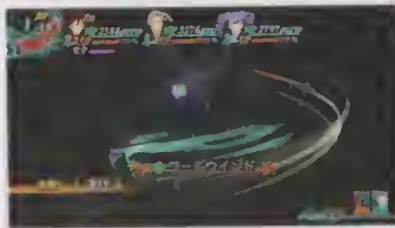


キャサリンのほうが強い。とくにキツツキは、1発は小さいが連続でヒットするため、最終的なダメージが大きくなる。

### 水面下の怪

レモラ→P307

レモラは海鳴りの道、海底の泉に出現する。通常攻撃メインのレモラだが、とくに注意したいのがジオクラッシュ。パーティ全員に土属性のダメージを与えてくるので、あらかじめ土属性の耐性を上げておくとダメージを最小限に抑えられる。ほかにワールウィンドなども使ってくるが、それほど怖くないので無視してもOK。レモラのHPは意外と少なく、各種エクセルアクトに加えて、弱点属性の火と風属性の光召術を使えば問題なく倒せる。



たまにワールウィンドで静寂を付加されることがある。光召術メインのキャラクターに付加されたらすぐに治療しよう。

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観



## 超小悪魔

### カーバンクル→P311

マンデルロー海岸の崖下の小道、その中間地点あたりに出現している。通常攻撃はともかく、カーバンクルはライトニングやブラストインパクトといった非常に強力な攻撃を持っている。両方とも雷属性なので、対策として水と風属性の耐性を上げておくといい。また、ティルショットは、ダメージはそれほどでもないが麻痺を付加されることがあるので、念のために回復アイテムなどを用意しておこう。これらの対策がしっかりとていられれば、あとは通常攻撃や各種エクセルアクト、また弱点属性の火、水属性の光召術などで攻撃すれば、それほど苦労しないはずだ。



ティルチャージを使うとカーバンクルにMGとRESアップが付加されるのでディスベルで解除しよう。

## 害虫の逆襲

### デスサイズ→P311

ナブラ密林の蜜花の小道、三叉路あたりに出現する。デスサイズは全体的に攻撃力が高めなので、DEFの強化は忘れずに。また、クロスカッターや狙いの羽音はどちらも範囲攻撃なので、キャラクターの位置はできるだけ離しておこう。とくに狂いの羽音は無属性で、追加効果で混乱を付加されることもある。そのため、混乱防止効果のある装身具などを装備しておくといい。ダメージが蓄積しやすいので、こまめに回復しながら、弱点属性である土属性の光召術と物理攻撃を併用しながら戦っていこう。



物理リバースを発動してくれるので、物理攻撃要員にはアンチフォースなどを装備させておきたい。

## 恐怖の巢

### カリスト→P310

ガロア大裂溝の大裂溝谷底、飛び入り出現する。水や土属性の光召術も使ってくるので、見ただけで物理攻撃が非常に強い。そのため、攻撃に対する対策として、物理防御の強化は必須だ。また、オートガードや物理攻撃の無効、クリティカル防止などを装備し、物理攻撃を軽減させるだけでもいい。物理攻撃をさせるだけでなく、ATKを上げておきたい。また、回復が多いので、早めの回復を心がけよう。弱点属性である火属性の光召術をメインに、できれば増幅光召術で一気にHPを削りたい。



使ってくる光召術は土属性のほうが多い。土属性をメインに、余裕があれば水属性も使おう。

## 廃墟の悪夢

### タナトス→P310

廃都ヒルベルトの中央道、マップ中央あたりに出現する。レベル53、HPは80000と非常に高いので、事前にしっかり準備しておこう。光召術は火、雷属性がメインなので、火と雷属性の耐性を上げておく。一撃のダメージは高くないが、HPの強化もしておくといい。戦う場合は、火属性の光召術と各種エクセルアクトなどでダメージを与えていこう。ただし、タナトスは物理攻撃を無効にするので、光召術メインにはアンチフォースの装備が必須だ。



討伐クエストの中で、タナトスはいちばん強い。物理攻撃を無効にするので、弱点属性の光召術でダメージを与えよう。

## 収集クエスト

モンスターが落とすアイテムの詳細はP256以降を参考にしよう。クエストを遂行するときはLUKを上げたり、アイテム入手確率が上がる装身具やアームフォースを装備したい。

収集クエスト一覧

クエスト	クリア条件	成功報酬	出現タイミング
作りたい	「イカナンコツ」「トリナンコツ」「香しい花びら」を2個ずつ納品	4000Rico 好戦の秘薬	Chart30以降
作りたい	「奇形植物の目玉」「イモムシの角」を5個ずつ納品	7000Rico エリクシア	Chart30以降
作りたい	「モスの燐粉」「赤黒い根」「カエルの油」を3個ずつ納品	12000Rico 持久の薬	「特効薬の開発」クリア後
作りたい	「ハチミツ」を10個納品	1500Rico 迅速の秘薬	最初から
作りたい	「オオカミの肝」を10個納品	2000Rico 抵抗の秘薬	Chart51以降
作りたい	「ネクロマッシュ」「マンスマッシュ」を5個ずつ納品	2000Rico 知識の秘薬	Chart17以降
作りたい	「鳥の肉」を10個納品	2000Rico 興奮剤	最初から
作りたい	「肉球グローブ」を10個納品	18000Rico 防戦の秘薬	Chart30以降
作りたい	「人形界の茶器」を5個納品	15000Rico 勇気の秘薬	Chart35以降
作りたい	「上質な絹」を10個納品	6000Rico グレートシューズ	最初から
作りたい	「希少鉱石」を5個納品	20000Rico 鎮静剤	Chart79以降
作りたい	「猛獣の巨大角」を1個納品	55000Rico ソードブレイカー	Chart79以降
作りたい	「クマの爪」「オオカミの牙」を10個、「ベヒーモスの角」を5個納品	40000Rico 不死鳥の翼	Chart79以降
作りたい	「死神の杖」を1個納品	60000Rico ミストルティン	Chart100以降

収集クエストをクリアするためのアドバイス

## とても……大きいです……

アマルデア→P311

巨大な角はソリトン鍾乳洞、蛍石の道に出現する。倒すと落とすが、非常に強いので倒すのは大変。倒してから挑戦すること。とにかくアマルデアは非常に高いので、物理攻撃より光召術メインで倒すのがいい。ただし、特殊防御を持っているので、物理攻撃は連続攻撃で、光召術の場合はレベルアップした召術を使って特殊防御を破壊してから、各召術のバクトや増幅光召術を使おう。特殊防御は破壊すると回復するので長期戦は覚悟すること。



11 定ターンで復活するので、破壊したスキを見逃さないようにダメージを与えていこう。

## 死を司る杖

ハデス→P310

死神の杖は、オルキナ教大神殿地下の地下2階・倉庫へ行くには、途中でレイの塊を橋に変える必要があるため、さきに特殊クエストの「不思議な依頼」(→P251)をクリアする必要がある。

ハデスは各種光召術メインで攻撃してくるので、とくに使用頻度の高い火、水属性をメインに耐性を上げておこう。あとは物理攻撃と弱点である火、風属性の光召術を併用して攻撃すれば問題ない。



範囲攻撃が多いのでキャラクターの距離を離しておくこと。各種耐性をしっかり上げて戦えば、それほど苦勞しない。

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

## 特殊クエスト

特殊クエストの内容はさまざまだが、どのクエストも必ず報酬がもらえる。そのため、タウンの隅々まで探索して、余計な時間をかけないようにしよう。

特殊クエスト一覧

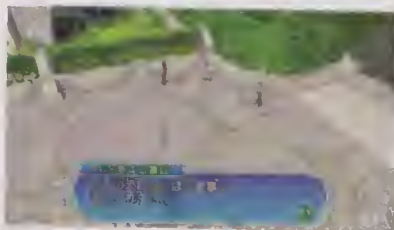
クエスト名	クリア条件	成功報酬	備考
犬のおなか事情	世界中の犬にエサを与える	11111Rico	アイアスの盾
人情+怠惰+信仰	すべての月影の宿にある石碑を調べる	20000Rico	アイギスの盾
コンサートを聞きたい1	子どもを見つける	5000Rico	再生の翼
コンサートを聞きたい2	子どもを見つける	7500Rico	リザレクトフル
コンサートを聞きたい3	子どもを見つける	10000Rico	祝福のスカーフ
不思議な依頼	指示に従って荷物を届ける	10Rico	—
モンスターの生態調査	隠されたモンスター発生数を30種類以上する	3000Rico	スカラークラス
古代文明の探求1	指示に従って依頼を達成する	20000Rico	—
古代文明の探求2	指示に従って依頼を達成する	30000Rico	—
逃亡犯を追え!	逃亡犯を捕らえる	10000Rico	怪鳥の翼
奇妙な集団	グランド教会跡地を調べる	15000Rico	迅速の葉
果たし状!	指示に従って依頼を達成する	20000Rico	麗の女王
盗賊団の行方	盗賊団を壊滅させる	30000Rico	幸運のコイン
荷物の搬送1	指示に従って荷物を搬送する	5000Rico	持久の秘薬
荷物の搬送2	指示に従って荷物を搬送する	7500Rico	ヘラクレスリング
荷物の搬送3	指示に従って荷物を搬送する	10000Rico	持久の葉
荷物の搬送4	指示に従って荷物を搬送する	15000Rico	鉄アレイ
メイド紀行～大都市編1	ダイヤモンドにあるメイド全員のサインをもらう	20000Rico	スペシャルティ
メイド紀行～大都市編2	カルバンクルスにいるメイド全員のサインをもらう	50000Rico	オールチャージ

特殊クエストをクリアするためのアドバイス

## 犬のおなか事情

世界中を回り、すべての犬にエサを与えたい。具体的に犬がどんな都市、どんな地域に何匹いるかは、以下の表を参考にしてほしい。

犬がいる場所一覧	
帝都ダイヤモンド	港湾地区(1匹)
バトラキテス	庭園通り(1匹)、軍事基地跡(3匹)
首都カルバンクルス	歌劇場通り(1匹)、芸術街(1匹)
オバルス	石畳と雪だるまの路(1匹)
トバジオン	のどかな通り(2匹)
ジャダ	商業区画(1匹)、拠点区画(4匹)



犬に話しかければ、自動的にエサを与えられる。

## コンサートを聞きたい

まずは帝都ダイヤモンドの上層地区に3姉妹に話しかける。すると、3姉妹が話しかけると、自動的にかくれんぼの誘いを受け、自動的にかくれんぼの場所ので3姉妹を見つけたそう。具体的な場所だが、三女はザムエル武芸塾前の階段の踊り場、二女はザムエル武芸塾前の階段の踊り場、一女はザムエル武芸塾前の階段の踊り場の左側にある民家の庭の端に、それぞれ隠れている。3人とも見つけてから、首都カルバンクルスのハーモニーホールの女主人に報告すれば、報酬がもらえる。



3姉妹は隠れていて姿は見えないが、近づくと表示が出る。この表示を目印に捜してみよう。

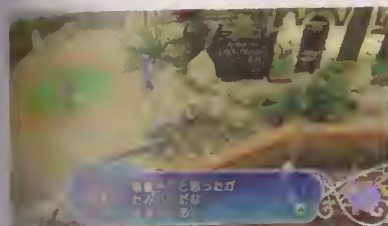


## 不思議な依頼

「不思議な依頼」を入手したらクエスト「イバルスの雪の中」というヒントが得られ、官学校前の道の左側に「不思議な依頼」が発生し、「よくしなる棒」を入手する。その後、アトラクスのネコたちの声が、地面に光っている。それはあるのです」といふ。その後、教都アトラクスに向かい、住宅街に向かい、右側の突き当たりでイベントが発生、地面に書かれた「レイ」の文字が地面に光っている。この地はレテアの森ということが判明する。奥まで行く。すると、右側に「レイ」の文字が地面に光っている。そのまま進めばコピンの声が聞こえる。そこでクエストは達成だが、隠されたイベントの発生やアイテムが入手できなくなる。あらかじめ覚えておくように。



11. 道の突き当たりまで行けば自動的にイベントが発生する。なにも心配はない。



12. イベント後でも地面を調べれば、地下3階の地は何回でも確認することができる。



13. 地下3階の地はレテアの森。小道を発見するとイベントが発生する。見逃すことはない。あとは小道の奥に行こう。

## 古代文明の探求1

まずはエブルの工場にいるグランツに話しかけることでクエストが開始される。まずはグランツの指示どおり、天衛塔ザイフェルトへブレイブセシル号の部品を探しに向かう。天衛塔ザイフェルトでは、エントランスホールの階段を上り、崩れた床をジャンプして進む。そこで光っている地面を調べて「錆びた廃材」を入手したら、再びグランツのもとへ行き、「錆びた廃材」を渡そう。するとグランツによるブレイブセシル号の改造イベントが発生し、クエストとしてはそこで終了となる。クエスト終了後は、ブレイブセシル号に「呼び寄せ」機能が追加される。



「錆びた廃材」はこのあたりにある。入口からそんなに離れておらず、地面が光っているのですぐにわかるだろう。

## 古代文明の探求2

こちらも最初はエブルの工場にいるグランツに話しかけてクエスト開始だ。まず、グランツのいう「海に落ちた空中回廊」とは、空中回廊ベルクトのことではなく、教都アトラクスにあるオルキナ教大神殿のことなので間違えないように。オルキナ教大神殿地下に入ったら地下3階・通路を目指す。そのマップ左上あたりまで行くと、突き当たりの地面が光っているのを調べて「レイを帯びた部品」を入手する。あとは再びグランツのもとへ行き、「レイを帯びた部品」を渡せば、再度ブレイブセシル号の改造イベントが発生し、クエスト終了となる。クエスト終了後はブレイブセシル号に3種類の新機能が追加される。



「レイを帯びた部品」は地下3階の通路の突き当たりにある。エレベータを活用して移動の時間を短縮しよう。

システム

マップ

攻略

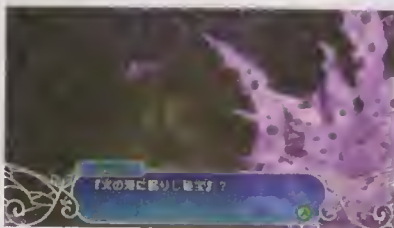
サブイベント

データ

世界観

## 逃亡犯を追え!

逃亡犯となったポーリャ&ルーニャを追いかけるクエスト。逃げるふたりを追いかけるクエストだが、具体的には、最初はガウス地下道の開く道、つぎはエルゴード火山の灼熱の橋、最後はソリトン鍾乳洞の蛍石の道の順に行けばいい。ポーリャ&ルーニャを発見するたびに入手できる「古びたメモ」によって、つぎの目的地がわかるようになっており、最後のソリトン鍾乳洞でふたりを発見すると、そこでクエストは終了だ。ちなみにポーリャ&ルーニャと戦闘になることはないので、安心してクエストを遂行しよう。



「古びたメモ」によって目的地がわかる。イベントで自動的に進むのでメッセージを読み忘れないように。

## 果たし状!

これもポーリャ&ルーニャ関連のクエスト。今度はふたりからの果たし状を受けて宝探し勝負をすることになる。ヒントを頼りに各地を回ろう。最初のヒントは「輝きし鏡を調べよ」というもの。これがいちばんわかりにくいと思われるが、これはレゾルベント大氷壁の永く氷結にある、Chart56のイベントでアデルが歌っていた場所の氷の壁のこと。その氷の壁を調べればOKだ。つぎのヒントは「小さき農村にある井戸を調べよ」というもので、エブルの道の中心にある井戸を調べればいい。最後のヒントは「熱砂に囲まれた村の壁面を調べよ」というもの。これはフェリスのことで、右奥の壁の前に行けば、自動的にイベントが発生してクエスト終了となる。



最初のヒントの場所は、レゾルベント大氷壁のここ。最初のヒントさえ説明できれば、あとは簡単だ。

## メイド紀行~大都市編1

ディアマンにいるすべての(1)というクエスト。メイドを探し(2)もらえる。メイドのいる地区(3)はグラフィックでわかると思う(4)接近したときに表示される名前(5)

### メイドがいる場所一覧

- 噴水広場: 1人(けなげな娘)
- 工場地区: 1人(お使い中のメイド)
- 上層地区: 2人(働き者、年上のメイド)



帝都ディアマンにいるメイドは全部、1人(けなげな娘)に限られることはないのだから安心して話しかけよう。

## メイド紀行~大都市編2

今度は首都カルブンクルスでメイドを探(1)る。メイドがいる具体的な場所は(2)帝都ディアマン以上に広いので、(3)とになるが、表をもとに授け(4)る。場区にいる守るメイドは行き止まり(5)の前で動かないメイドさんのことだ。

### メイドがいる場所一覧

- 環状庭園: 2人(心弾む女、優しいメイド)
- 芸術街: 1人(慈悲ある女)
- 港湾区: 2人(買い物途中のメイド、言うメイド)
- 歌劇場通り: 1人(元気の悪いメイド)
- 工場区: 2人(繊細なメイド、守るメイド)



首都カルブンクルスでは歩いているメイド(1)一定していない。すみずみまで見回して(2)



DATA

データ





## ▼ 装備欄 ▼

## → P322

種別	名前	ステータス	備考
①	②	③	④
⑤	⑥	⑦	⑧
⑨	⑩	⑪	⑫
⑬	⑭	⑮	⑯
⑰	⑱	⑲	⑳
㉑	㉒	㉓	㉔
㉕	㉖	㉗	㉘
㉙	㉚	㉛	㉜
㉝	㉞	㉟	㊱
㊲	㊳	㊴	㊵
㊶	㊷	㊸	㊹
㊺	㊻	㊼	㊽
㊾	㊿	㋀	㋁
㋂	㋃	㋄	㋅
㋆	㋇	㋈	㋉
㋊	㋋	㋌	㋍
㋎	㋏	㋐	㋑
㋒	㋓	㋔	㋕
㋖	㋗	㋘	㋙
㋚	㋛	㋜	㋝
㋞	㋟	㋠	㋡
㋢	㋣	㋤	㋥
㋦	㋧	㋨	㋩
㋪	㋫	㋬	㋭
㋮	㋯	㋰	㋱
㋲	㋳	㋴	㋵
㋶	㋷	㋸	㋹
㋺	㋻	㋼	㋽
㋾	㋿	㌀	㌁
㌂	㌃	㌄	㌅
㌆	㌇	㌈	㌉
㌊	㌋	㌌	㌍
㌎	㌏	㌐	㌑
㌒	㌓	㌔	㌕
㌖	㌗	㌘	㌙
㌚	㌛	㌜	㌝
㌞	㌟	㌠	㌡
㌣	㌤	㌦	㌧
㌨	㌩	㌪	㌫
㌭	㌮	㌯	㌰
㌱	㌲	㌳	㌴
㌷	㌸	㌹	㌺
㌽	㌾	㌿	㍀
㍁	㍂	㍃	㍄
㍅	㍆	㍇	㍈
㍉	㍊	㍋	㍌
㍎	㍏	㍐	㍑
㍒	㍓	㍔	㍕
㍖	㍗	㍘	㍙
㍚	㍛	㍜	㍝
㍞	㍟	㍠	㍡
㍣	㍤	㍥	㍦
㍧	㍨	㍩	㍪
㍬	㍭	㍮	㍯
㍱	㍲	㍳	㍴
㍷	㍸	㍹	㍺
㍼	㍽	㍾	㍿
㏀	㏁	㏂	㏃
㏄	㏅	㏆	㏇
㏈	㏉	㏊	㏋
㏌	㏍	㏎	㏏
㏐	㏑	㏒	㏓
㏕	㏖	㏗	㏘
㏙	㏚	㏛	㏜
㏞	㏟	㏠	㏡
㏣	㏤	㏥	㏦
㏧	㏨	㏩	㏪
㏬	㏭	㏮	㏯
㏱	㏲	㏳	㏴
㏷	㏸	㏹	㏺
㏼	㏽	㏾	㏿
㐀	㐁	㐂	㐃
㐄	㐅	㐆	㐇
㐈	㐉	㐊	㐋
㐌	㐍	㐎	㐏
㐐	㐑	㐒	㐓
㐕	㐖	㐗	㐘
㐙	㐚	㐛	㐜
㐞	㐟	㐠	㐡
㐣	㐤	㐥	㐦
㐧	㐨	㐩	㐪
㐬	㐭	㐮	㐯
㐱	㐲	㐳	㐴
㐷	㐸	㐹	㐺
㐼	㐽	㐾	㐿
㑀	㑁	㑂	㑃
㑄	㑅	㑆	㑇
㑈	㑉	㑊	㑋
㑌	㑍	㑎	㑏
㑐	㑑	㑒	㑓
㑕	㑖	㑗	㑘
㑙	㑚	㑛	㑜
㑞	㑟	㑠	㑡
㑣	㑤	㑥	㑦
㑧	㑨	㑩	㑪
㑬	㑭	㑮	㑯
㑱	㑲	㑳	㑴
㑷	㑸	㑹	㑺
㑼	㑽	㑾	㑿
㒀	㒁	㒂	㒃
㒄	㒅	㒆	㒇
㒈	㒉	㒊	㒋
㒌	㒍	㒎	㒏
㒐	㒑	㒒	㒓
㒕	㒖	㒗	㒘
㒙	㒚	㒛	㒜
㒞	㒟	㒠	㒡
㒣	㒤	㒥	㒦
㒧	㒨	㒩	㒪
㒬	㒭	㒮	㒯
㒱	㒲	㒳	㒴
㒷	㒸	㒹	㒺
㒼	㒽	㒾	㒿
㓀	㓁	㓂	㓃
㓄	㓅	㓆	㓇
㓈	㓉	㓊	㓋
㓌	㓍	㓎	㓏
㓐	㓑	㓒	㓓
㓕	㓖	㓗	㓘
㓙	㓚	㓛	㓜
㓞	㓟	㓠	㓡
㓣	㓤	㓥	㓦
㓧	㓨	㓩	㓪
㓬	㓭	㓮	㓯
㓱	㓲	㓳	㓴
㓷	㓸	㓹	㓺
㓼	㓽	㓾	㓿
㔀	㔁	㔂	㔃
㔄	㔅	㔆	㔇
㔈	㔉	㔊	㔋
㔌	㔍	㔎	㔏
㔐	㔑	㔒	㔓
㔕	㔖	㔗	㔘
㔙	㔚	㔛	㔜
㔞	㔟	㔠	㔡
㔣	㔤	㔥	㔦
㔧	㔨	㔩	㔪
㔬	㔭	㔮	㔯
㔱	㔲	㔳	㔴
㔷	㔸	㔹	㔺
㔼	㔽	㔾	㔿
㕀	㕁	㕂	㕃
㕄	㕅	㕆	㕇
㕈	㕉	㕊	㕋
㕌	㕍	㕎	㕏
㕐	㕑	㕒	㕓
㕕	㕖	㕗	㕘
㕙	㕚	㕛	㕜
㕞	㕟	㕠	㕡
㕣	㕤	㕥	㕦
㕧	㕨	㕩	㕪
㕬	㕭	㕮	㕯
㕱	㕲	㕳	㕴
㕷	㕸	㕹	㕺
㕼	㕽	㕾	㕿
㖀	㖁	㖂	㖃
㖄	㖅	㖆	㖇
㖈	㖉	㖊	㖋
㖌	㖍	㖎	㖏
㖐	㖑	㖒	㖓
㖕	㖖	㖗	㖘
㖙	㖚	㖛	㖜
㖞	㖟	㖠	㖡
㖣	㖤	㖥	㖦
㖧	㖨	㖩	㖪
㖬	㖭	㖮	㖯
㖱	㖲	㖳	㖴
㖷	㖸	㖹	㖺
㖼	㖽	㖾	㖿
㗀	㗁	㗂	㗃
㗄	㗅	㗆	㗇
㗈	㗉	㗊	㗋
㗌	㗍	㗎	㗏
㗐	㗑	㗒	㗓
㗕	㗖	㗗	㗘
㗙	㗚	㗛	㗜
㗞	㗟	㗠	㗡
㗣	㗤	㗥	㗦
㗧	㗨	㗩	㗪
㗬	㗭	㗮	㗯
㗱	㗲	㗳	㗴
㗷	㗸	㗹	㗺
㗼	㗽	㗾	㗿
㘀	㘁	㘂	㘃
㘄	㘅	㘆	㘇
㘈	㘉	㘊	㘋
㘌	㘍	㘎	㘏
㘐	㘑	㘒	㘓
㘕	㘖	㘗	㘘
㘙	㘚	㘛	㘜
㘞	㘟	㘠	㘡
㘣	㘤	㘥	㘦
㘧	㘨	㘩	㘪
㘬	㘭	㘮	㘯
㘱	㘲	㘳	㘴
㘷	㘸	㘹	㘺
㘼	㘽	㘾	㘿
㙀	㙁	㙂	㙃
㙄	㙅	㙆	㙇
㙈	㙉	㙊	㙋
㙌	㙍	㙎	㙏
㙐	㙑	㙒	㙓
㙕	㙖	㙗	㙘
㙙	㙚	㙛	㙜
㙞	㙟	㙠	㙡
㙣	㙤	㙥	㙦
㙧	㙨	㙩	㙪
㙬	㙭	㙮	㙯
㙱	㙲	㙳	㙴
㙷	㙸	㙹	㙺
㙼	㙽	㙾	㙿
㚀	㚁	㚂	㚃
㚄	㚅	㚆	㚇
㚈	㚉	㚊	㚋
㚌	㚍	㚎	㚏
㚐	㚑	㚒	㚓
㚕	㚖	㚗	㚘
㚙	㚚	㚛	㚜
㚞	㚟	㚠	㚡
㚣	㚤	㚥	㚦
㚧	㚨	㚩	㚪
㚬	㚭	㚮	㚯
㚱	㚲	㚳	㚴
㚷	㚸	㚹	㚺
㚼	㚽	㚾	㚿
㛀	㛁	㛂	㛃
㛄	㛅	㛆	㛇
㛈	㛉	㛊	㛋
㛌	㛍	㛎	㛏
㛐	㛑	㛒	㛓
㛕	㛖	㛗	㛘
㛙	㛚	㛛	㛜
㛞	㛟	㛠	㛡
㛣	㛤	㛥	㛦
㛧	㛨	㛩	㛪
㛬	㛭	㛮	㛯
㛱	㛲	㛳	㛴
㛷	㛸	㛹	㛺
㛼	㛽	㛾	㛿
㜀	㜁	㜂	㜃
㜄	㜅	㜆	㜇
㜈	㜉	㜊	㜋
㜌	㜍	㜎	㜏
㜐	㜑	㜒	㜓
㜕	㜖	㜗	㜘
㜙	㜚	㜛	㜜
㜞	㜟	㜠	㜡
㜣	㜤	㜥	㜦
㜧	㜨	㜩	㜪
㜬	㜭	㜮	㜯
㜱	㜲	㜳	㜴
㜷	㜸	㜹	㜺
㜼	㜽	㜾	㜿
㝀	㝁	㝂	㝃
㝄	㝅	㝆	㝇
㝈	㝉	㝊	㝋
㝌	㝍	㝎	㝏
㝐	㝑	㝒	㝓
㝕	㝖	㝗	㝘
㝙	㝚	㝛	㝜
㝞	㝟	㝠	㝡
㝣	㝤	㝥	㝦
㝧	㝨	㝩	㝪
㝬	㝭	㝮	㝯
㝱	㝲	㝳	㝴
㝷	㝸	㝹	㝺
㝼	㝽	㝾	㝿
㞀	㞁	㞂	㞃
㞄	㞅	㞆	㞇
㞈	㞉	㞊	㞋
㞌	㞍	㞎	㞏
㞐	㞑	㞒	㞓
㞕	㞖	㞗	㞘
㞙	㞚	㞛	㞜
㞞	㞟		

# \* モンスターデータ

## 帝国兵

# 帝国兵

種族 人間系  
出現地域 闘技場

Lv	EXP	0	HP	672	MP	0
25	HP	0	ATK	73	DEF	36
	MGC	63	RES	33	SPD	63
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性 火 0 水 0 風 0 土 0

落とすアイテム

落とすアイテム

光召術

アームフォーム

火Lv2 水Lv1

オートガード

技名	属性	範囲	追加効果	追加効果
カマイタチ	風	直線	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-

## 帝国士官

帝国士官		Lv 45 EXP 1389 HP 2860 MP 0 ATK 110 DEF 58 SPD 98							
人間系		MGC 91 RES 52 SPD 98							
数蔵バーゼヴァル		Lv EXP HP MP ATK DEF SPD							
		- - - - - - -							
		W - ATK - DEF -							
		MGC - RES - SPD -							
		Lv EXP HP MP ATK DEF SPD							
		- - - - - - -							
		MGC - RES - SPD -							
		Lv EXP HP MP ATK DEF SPD							
		- - - - - - -							
		MGC - RES - SPD -							
		Lv EXP HP MP ATK DEF SPD							
		- - - - - - -							
		MGC - RES - SPD -							
属性		火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム		ハイスリット				フルリキッド			
落とすアイテム		エリクシア				リザレクトフル			
光召術		失心Lv2 水心Lv1							
アームフォーム		オートカード							
技名	属性	範囲	追加効果						
	カマイタチ	風	直線	-					
	-	-	-	-					
	-	-	-	-					

## 城内警備兵

# 城内警備兵

種族	人間系
出現地域	ダイヤモンド城

Lv	EXP	1301	HP	2495	MP	2053
43	PI	2	ATK	106	DEF	56
	MGC	89	RES	50	SPD	94
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	PI	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	PI	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	PI	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-


属性	火	0	水	0	風	0	土	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---

落とすアイテム	バリキッド	フルキッド
落とすアイテム	エリクシア	リザレクトフル

光召術	大Lv2	ギLv1
アームフォーム	オートガード	

技名	属性	範囲	追加効果
カマイタチ	風	直線	-
-	-	-	-
-	-	-	-

## 帝国騎兵

帝国騎兵		Lv 34		EXP 0		HP 672		MP 0		ATK 73		DEF 36		SPD 63		
種族	人間系															
出現地域	レンゾルベント大草原															
																
属性	火	0	水	0	風	0	土	0	雷	0	炎	0	氷	0	毒	0
落とすアイテム	ハイリキント															
落とすアイテム	エリクシア															
光召術	使用可能															
アームフォーム	使用可能															
<div> <div>技名</div> <div>属性</div> <div>範囲</div> <div>追加効果</div> </div> <div> <div>カマイタチ</div> <div>風</div> <div>直線</div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div>風</div> <div>直線</div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div>風</div> <div>直線</div> <div></div> </div>																

## 帝国騎兵

帝国核兵		Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
種族	人間系	44	W	1345	2610	0	108	57
出現地域	バトラキテス	MGC	90	RES	51	SPD	95	
		Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
		-	-	-	-	-	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
		-	-	-	-	-	-	-
		MP	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
		-	-	-	-	-	-	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		-	-	RES	-	SPD	-	-
		属性	火	-4	水	0	風	0
		追加効果	-	-	-	-	-	-
落とすアイテム	-	-	-	-	-	-		
落とすアイテム	-	-	-	-	-	-		
光召術	-	-	-	-	-	-		
光召術	-	-	-	-	-	-		
アームフォーム	-	-	-	-	-	-		
アームフォーム	-	-	-	-	-	-		
技名		属性	範囲	追加効果				
カマイタチ		風	直線	-				
-		-	-	-				
-		-	-	-				

## 帝国近衛兵

帝国近衛兵		Lv	EXP	1489	HP
種族	人間系	47	MP	2	ATK
		MGC	94	DEF	58
出現地域	魔都ヒルベルト	Lv	EXP	-	HP
		W	-	ATK	52
		MGC	-	RES	98
		Lv	EXP	-	MP
		W	-	ATK	52
		MGC	-	DEF	98
		Lv	EXP	-	HP
		W	-	ATK	52
		MGC	-	RES	98
		Lv	EXP	-	MP
		W	-	ATK	52
		MGC	-	DEF	98

属性	火	0	水	0	風	0
落とすアイテム	ハイルキップ					
落とすアイテム	エリクシア					リ
光召術						
アームフォーム	矢Lv2 オス11					
	オートガード					
技名	属性	範囲	追加			
カマイタチ	風	直線				
-	-	-				
-	-	-				



Lv	EXP	0	MP	504	HP	0
25	MP	0	ATK	73	DEF	27
	MGC	60	RES	27	SPD	65
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

0 風 0 土 0

火Lv2 水Lv1

必殺の一撃

属性	範囲	追加効果
単体	スタン	-
-	-	-
-	-	-

### 帝国士官

人間系  
ミナール

Lv	EXP	1296	MP	2154	HP	2035
45	MP	2	ATK	110	DEF	43
	MGC	87	RES	43	SPD	102
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

0 水 0 風 0 土 0

オールクイック オールチャージ

エリクシア リザレクトフル

火Lv2 水Lv1

必殺の一撃

属性	範囲	追加効果
単体	スタン	-
-	-	-
-	-	-

### 城内警備兵

人間系  
アマント城

Lv	EXP	1210	MP	1879	HP	1911
43	MP	2	ATK	106	DEF	41
	MGC	85	RES	41	SPD	98
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

0 水 0 風 0 土 0

オールクイック オールチャージ

エリクシア リザレクトフル

火Lv2 水Lv1

必殺の一撃

属性	範囲	追加効果
単体	スタン	-
-	-	-
-	-	-

### 女帝国騎兵

人間系  
レンゾベント大氷窟



Lv	EXP	838	MP	1039	HP	1112
34	MP	2	ATK	90	DEF	34
	MGC	73	RES	34	SPD	82
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

0 水 0 風 0 土 0

オールクイック オールチャージ

エリクシア リザレクトフル

火Lv2 水Lv1

必殺の一撃

属性	範囲	追加効果
単体	スタン	-
-	-	-
-	-	-

### 女帝国騎兵

人間系  
パトラキテス



Lv	EXP	1253	MP	1989	HP	1973
44	MP	2	ATK	108	DEF	42
	MGC	86	RES	42	SPD	100
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

0 水 0 風 0 土 0

オールクイック オールチャージ

エリクシア リザレクトフル

火Lv2 水Lv1

必殺の一撃

属性	範囲	追加効果
単体	スタン	-
-	-	-
-	-	-

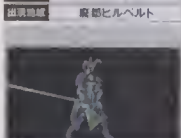


データ

異貌

## 女帝国近衛兵

種族	人間系
出現地域	魔都ビルベルト



Lv	EXP	1384	HP	2404	W	2162
47						
	W	2	ATK	114	DEF	44
	MGC	89	RES	44	SPD	106
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	水	0	水	0	風	0	土	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---

落とすアイテム	オールクイック	オールチャージ
---------	---------	---------

落とすアイテム	エリクシア	リザレクトフル
---------	-------	---------

光属性	火Lv2	水Lv1
-----	------	------

アームフォース	必殺の一撃
---------	-------

姓名	属性	範囲	追加効果
パワーライズ	-	単体	スタン
-	-	-	-
-	-	-	-

## 教団衛兵

種族	人間系
出現地域	闘技場



Lv	EXP	0	HP	547	W	0
23						
	W	0	ATK	70	DEF	28
	MGC	57	RES	25	SPD	59
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---

落とすアイテム	-	-
---------	---	---

落とすアイテム	-	-
---------	---	---

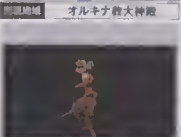
光属性	火Lv2	水Lv1
-----	------	------

アームフォース	急所突き
---------	------

姓名	属性	範囲	追加効果
五月雨突き	-	単体	-
-	-	-	-
-	-	-	-

## 女教団衛兵

種族	人間系
出現地域	オルキナ教大神殿



Lv	EXP	354	HP	354	W	619
20						
	W	1	ATK	65	DEF	23
	MGC	57	RES	23	SPD	54
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---

落とすアイテム	ミドルリキッド	MPチャージ1
---------	---------	---------

落とすアイテム	ミドルリキッド	MPチャージ2
---------	---------	---------

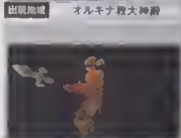
光属性	火Lv2	水Lv1
-----	------	------

アームフォース	アンチフォース
---------	---------

姓名	属性	範囲	追加効果
ワークルムーン	-	円自	-
突撃陣形	-	円自	ATK↑ DEF↓
-	-	-	-

## 教団兵

種族	人間系
出現地域	オルキナ教大神殿



Lv	EXP	14	HP	14	W	1
20						
	W	0	ATK	14	DEF	14
	MGC	14	RES	14	SPD	14
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---

落とすアイテム	ミドルリキッド	-
---------	---------	---

落とすアイテム	ハイリキッド	-
---------	--------	---

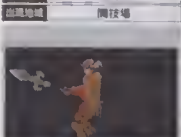
光属性	火Lv2	水Lv1
-----	------	------

アームフォース	急所突き
---------	------

姓名	属性	範囲	追加効果
五月雨突き	-	単体	-
-	-	-	-
-	-	-	-

## 教団神兵

種族	人間系
出現地域	闘技場



Lv	EXP	0	HP	547	W	0
52						
	W	0	ATK	70	DEF	28
	MGC	57	RES	25	SPD	59
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---

落とすアイテム	-	-
---------	---	---

落とすアイテム	-	-
---------	---	---

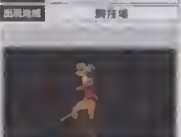
光属性	火Lv2	水Lv1
-----	------	------

アームフォース	急所突き
---------	------

姓名	属性	範囲	追加効果
五月雨突き	-	単体	-
-	-	-	-
-	-	-	-

## 女教団衛兵

種族	人間系
出現地域	闘技場



Lv	EXP	0	HP	414	W	0
23						
	W	0	ATK	70	DEF	28
	MGC	62	RES	28	SPD	62
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---

落とすアイテム	-	-
---------	---	---

落とすアイテム	-	-
---------	---	---

光属性	火Lv2	水Lv1
-----	------	------

アームフォース	アンチフォース
---------	---------

姓名	属性	範囲	追加効果
ワークルムーン	-	円自	-
突撃陣形	-	円自	ATK↑ DEF↓
-	-	-	-

共和国兵

種族  
職業

Lv	EXP	0	HP	3447	MP	0
W	0	ATK	125	DEF	48	
MGC	104	RES	48	SPD	110	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	

0 水 0 風 0 土 0

火Lv2 水Lv1

アンチフォース

属性	範囲	追加効果
内白	-	-
内白	ATK1 DEF1	-

共和国兵

種族  
職業

Lv	EXP	353	HP	389	MP	614
W	1	ATK	65	DEF	26	
MGC	56	RES	26	SPD	56	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	

属性 火 0 水 0 風 0 土 0

落とすアイテム ミドルリキッド スペシャルティS

落とすアイテム ミドルリキッド スペシャルティS

先制値 火Lv2 水Lv1 風Lv2

アームフォース ほうきよ無効

技名	属性	範囲	追加効果
落受け	-	単体	SPD1

共和国兵長

人間系  
職業

Lv	EXP	0	HP	2932	MP	0
W	0	ATK	117	DEF	51	
MGC	96	RES	51	SPD	105	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	

火 0 水 0 風 0 土 0

火Lv2 水Lv1 風Lv3

ほうきよ無効

技名	属性	範囲	追加効果
落受け	-	単体	SPD1

ウーヌス

人間系  
職業

Lv	EXP	1048	HP	1606	MP	1675
W	2	ATK	101	DEF	38	
MGC	86	RES	38	SPD	87	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	

属性 火 0 水 0 風 0 土 0

落とすアイテム ハイリキッド スペシャルティS

落とすアイテム フルリキッド スペシャルティM

先制値 火Lv2 水Lv1

アームフォース 必殺の一撃

技名	属性	範囲	追加効果
落受け	-	単体	-

デュオ

人間系  
職業

Lv	EXP	0	HP	3567	MP	0
W	0	ATK	120	DEF	48	
MGC	111	RES	56	SPD	115	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	

属性 火 0 水 0 風 0 土 0

火Lv4 水Lv1 土Lv4

光召の極み

技名	属性	範囲	追加効果
落受け	-	単体	-

トレース

人間系  
職業

Lv	EXP	0	HP	4032	MP	0
W	0	ATK	131	DEF	50	
MGC	107	RES	50	SPD	115	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	
Lv	EXP	-	MP	-	0	
W	-	ATK	-	DEF	-	
MGC	-	RES	-	SPD	-	

属性 火 0 水 0 風 0 土 0

落とすアイテム -

落とすアイテム -

先制値 火Lv2 水Lv1

アームフォース 必殺の一撃

技名	属性	範囲	追加効果
落受け	-	単体	-

マップ

取柄

サブイベント

データ

世界



## ニヒル

種族	人間系	Lv	EXP	0	MP	4098	W	0
出現地域	闘技場	58	W	0	ATK	125	DEF	50
			MGC	114	RES	59	SPD	121
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	-							
落とるアイテム	-							
覚醒時	火Lv4 水Lv1 土Lv4 風Lv4							
アームフォース	光召の極み							
技名	属性	範囲	追加効果					
影撃	-	単体	-					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

## セプテム

種族	人間系	Lv	EXP	0	MP	4098	W	0
出現地域	闘技場	58	W	0	ATK	125	DEF	50
			MGC	111	RES	59	SPD	121
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	-							
落とるアイテム	-							
覚醒時	火Lv2 水Lv1							
アームフォース	光召の極み							
技名	属性	範囲	追加効果					
影撃	-	単体	-					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

## ノウエム

種族	人間系	Lv	EXP	986	MP	1421	W	1575
出現地域	元老院	39	W	2	ATK	92	DEF	36
			MGC	89	RES	42	SPD	87
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	ハイリキッド MPチャージ3							
落とるアイテム	フルリキッド MPクイック4							
覚醒時	火Lv3 水Lv1 土Lv3							
アームフォース	光召の極み							
技名	属性	範囲	追加効果					
影撃	-	単体	-					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

## シーフ

種族	人間系	Lv	EXP	129	MP	111	W	46
出現地域	マンデルロー海岸	11	W	1	ATK	38	DEF	18
			MGC	38	RES	18	SPD	46
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	ヒールリキッド							
落とるアイテム	-							
覚醒時	-							
アームフォース	SPDアップ付加							
技名	属性	範囲	追加効果					
まさあける	-	単体	Rico満み					
アサシンラッシュ	-	単体	スタン					
逃走	-	自身	戦闘から逃走					

## ローグ

種族	人間系	Lv	EXP	688	MP	823	W	1132
出現地域	マンデルロー海岸	31	W	2	ATK	84	DEF	31
			MGC	69	RES	31	SPD	76
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	ミドルリキッド							
落とるアイテム	ミドルリキッド 遠達の手							
覚醒時	-							
アームフォース	SPDアップ付加							
技名	属性	範囲	追加効果					
まさあける	-	単体	Rico満み					
アサシンラッシュ	-	単体	スタン					
逃走	-	自身	戦闘から逃走					

## バークラー

種族	人間系	Lv	EXP	0	MP	370	W	124
出現地域	闘技場	53	W	0	ATK	96	DEF	40
			MGC	96	RES	40	SPD	124
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
		Lv	EXP	-	MP	-	W	-
			W	-	ATK	-	DEF	-
			MGC	-	RES	-	SPD	-
属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	-							
落とるアイテム	-							
覚醒時	風Lv4							
アームフォース	SPDアップ付加							
技名	属性	範囲	追加効果					
まさあける	-	単体	Rico満み					
アサシンラッシュ	-	単体	スタン					
逃走	-	自身	戦闘から逃走					

# アイス

水棲生物系  
氷の女王



Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
21	460	325	801	6	65	124
W	6	ATK	65	DEF	124	
MGC	56	RES	29	SPO	56	
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-

4 水 8 風 0 土 0

属性の要素 アイキスの道

防戦の要素 アイキスの道

光属性

アームフォース

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

# ラーヴァートラス

水棲生物系  
聖地ノワール



Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
58	2161	3916	3295	9	133	154
W	9	ATK	133	DEF	154	
MGC	107	RES	64	SPO	121	
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-

属性 火 8 水 -4 風 0 土 0

属性の要素 防戦の要素 アイキスの道

防戦の要素 アイキスの道

光属性

アームフォース

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

# フィルタイト

水棲生物系  
海鳴りの道



Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
19	317	268	559	5	63	22
W	1	ATK	63	DEF	22	
MGC	51	RES	22	SPO	54	
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-

属性 火 -4 水 4 風 0 土 0

属性の要素 イカナンゴツ ミドルリキッド

防戦の要素 ミドルリキッド リザレクトボトル

光属性

アームフォース

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

# ゼフィアンボ

水棲生物系  
ソリトン海流



Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
32	735	828	1204	2	88	32
W	2	ATK	88	DEF	32	
MGC	70	RES	32	SPO	78	
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-

属性 火 -4 水 4 風 0 土 0

属性の要素 イカナンゴツ ハイリキッド

防戦の要素 ミドルリキッド ハイリキッド

光属性

アームフォース

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

# リボンボール

水棲生物系  
聖地ノワール



Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
33	769	890	1257	2	90	33
W	2	ATK	90	DEF	33	
MGC	71	RES	33	SPO	80	
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPO	-	-

属性 火 -4 水 4 風 0 土 0

属性の要素 イカナンゴツ ミドルリキッド

防戦の要素 ミドルリキッド リザレクトボトル

光属性

アームフォース

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

属性 範囲 追加効果

## ガクチス

属性 水棲生物系  
出現地域 海鳴りの道



Lv	EXP	HP	287	MP	544
19					
	MP	1	ATK	63	DEF
	MP	51	RES	22	SPD
	MP	-	HP	-	MP
	MP	-	ATK	-	DEF
	MP	-	RES	-	SPD
	MP	-	HP	-	MP
	MP	-	ATK	-	DEF
	MP	-	RES	-	SPD
	MP	-	HP	-	MP
	MP	-	ATK	-	DEF
	MP	-	RES	-	SPD

属性	火	-4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	レストボイスン				リザレクトボトル			
落とるアイテム	レストボイスン				リザレクトボトル			
光属性	-							
アームフォース	-							
技名	属性	範囲	追加効果					
猛毒ガス	-	直線	猛毒					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

## ワンガード

属性 水棲生物系  
出現地域 エルゴード火山



Lv	EXP	HP	1175	MP	1291
32					
	MP	2	ATK	86	DEF
	MP	73	RES	39	SPD
	MP	2	ATK	95	DEF
	MP	81	RES	44	SPD
	MP	2	ATK	106	DEF
	MP	89	RES	50	SPD
	MP	2	ATK	117	DEF
	MP	96	RES	56	SPD
	MP	2	ATK	117	DEF
	MP	96	RES	56	SPD

属性	火	4	水	-2	風	0	土	-2
落とすアイテム	レストチャーム				レストオール			
落とるアイテム	レストチャーム				レストオール			
光属性	-							
アームフォース	-							
技名	属性	範囲	追加効果					
毒ガス	-	直線	毒					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

## フライフィッシュ

属性 水棲生物系  
出現地域 マンデルロー海岸



Lv	EXP	HP	111	MP	225
10					
	MP	1	ATK	45	DEF
	MP	39	RES	15	SPD
	MP	-	HP	-	MP
	MP	-	ATK	-	DEF
	MP	-	RES	-	SPD
	MP	-	HP	-	MP
	MP	-	ATK	-	DEF
	MP	-	RES	-	SPD
	MP	-	HP	-	MP
	MP	-	ATK	-	DEF
	MP	-	RES	-	SPD

属性	火	-4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	迅速の秘薬				ヒールリキッド			
落とるアイテム	迅速の秘薬				ヒールリキッド			
光属性	-							
アームフォース	-							
技名	属性	範囲	追加効果					
-	-	-	-					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

## ディーブフロスト

属性 水棲生物系  
出現地域 ガロア大洞



Lv	EXP	HP	214	MP	114
27					
	MP	2	ATK	63	DEF
	MP	51	RES	22	SPD
	MP	-	HP	-	MP
	MP	-	ATK	-	DEF
	MP	-	RES	-	SPD
	MP	-	HP	-	MP
	MP	-	ATK	-	DEF
	MP	-	RES	-	SPD
	MP	-	HP	-	MP
	MP	-	ATK	-	DEF
	MP	-	RES	-	SPD

属性	火	-2	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	レストサイレン							
落とるアイテム	レストサイレン							
光属性	-							
アームフォース	-							
技名	属性	範囲	追加効果					
静寂ガス	-	直線	静寂					
...	-	-	-					
...	-	-	-					

## マツカレル

属性 水棲生物系  
出現地域 ソリトン砂浜



Lv	EXP	HP	697	MP	114
31					
	MP	2	ATK	63	DEF
	MP	51	RES	22	SPD
	MP	2	ATK	63	DEF
	MP	51	RES	22	SPD
	MP	2	ATK	63	DEF
	MP	51	RES	22	SPD
	MP	2	ATK	63	DEF
	MP	51	RES	22	SPD
	MP	2	ATK	63	DEF
	MP	51	RES	22	SPD

属性	火	-2	水	4	風	0
落とすアイテム	レストシック					1 1 1
落とるアイテム	レストシック					1 1 1
光属性	—					—
アームフォース	—					—

技名	属性	範囲	追加効果
有毒ガス	—	直線	猛毒 武気
—	—	—	—
—	—	—	—

## デザートフィッシュ

属性 水棲生物系  
出現地域 砂浜地帯



Lv	EXP	HP	755	MP	114
32					
	MP	2	ATK	63	DEF
	MP	51	RES	22	SPD
	MP	2	ATK	63	DEF
	MP	51	RES	22	SPD
	MP	2	ATK	63	DEF
	MP	51	RES	22	SPD
	MP	2	ATK	63	DEF
	MP	51	RES	22	SPD
	MP	2	ATK	63	DEF
	MP	51	RES	22	SPD

属性	火	-4	水	4	風	0	土
落とすアイテム	迅速の秘薬					ハイル	—
落とるアイテム	迅速の秘薬					ハイル	—
光属性	—						
アームフォース	—						
技名	属性	範囲	追加効果				
アースクエイク	土	円周	足止め	—			
—	—	—	—	—			
—	—	—	—	—			



	Lv	EXP	MP	HP	IN	DEF
32	MIC	76	RES	32	SPD	75
Lv	EXP	969	HP	1428	IN	156
37	MIC	84	RES	36	SPD	84
Lv	EXP	1235	HP	2062	IN	1949
43	MIC	92	RES	41	SPD	94
Lv	EXP	1547	HP	3086	IN	2399
50	MIC	101	RES	47	SPD	107

2    示    4    異    -2    主    4

消音の純真  
消音の純真  
ハイリキッド  
ハイリキッド



属性   範囲                  追加効果


-   全体      スタン

-   -         -

-   -         -

リフトフロッグ		Lv EXP		HP		1174	
32	DEF	716	HP	828	DEF	32	70
	MP	79	ATK	84	SPD	30	32
37	DEF	908	MP	1195	DEF	146	36
	MP	2	ATK	93	SPD	70	78
43	DEF	1138	HP	1726	DEF	1796	41
	MP	2	ATK	104	SPD	88	81
45	DEF	1217	MP	1978	DEF	1912	43
	MP	98	ATK	108	SPD	91	91

モノウフログ		Lv		EXP	786	MP	954	HP	1278
	水棲生物系 留滞地帯		34	HP	2	ATK	88	DEF	74
				MGC	82	RES	38	SPD	33
				Lv	EXP	-	MP	-	HP
				-	HP	-	ATK	-	DEF
			Lv	MGC	-	RES	-	SPD	-
				-	EXP	-	MP	-	HP
				-	HP	-	ATK	-	DEF
				MGC	-	RES	-	SPD	-
			Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
				-	HP	-	ATK	-	DEF
				MGC	-	RES	-	SPD	-
				-	EXP	-	MP	-	HP

フロッグ		LV	EXP	327	MP	296	HP	571
属性	水属性生物	20	W	1	ATK	62	DEF	23
低耐属性	海竜の道		MSD	59	RES	25	SPD	51
	LV	EXP	-	HP	-	MP	-	-
	W	-	ATK	-	DEF	-	-	-
	MSD	-	RES	-	SPD	-	-	-
	LV	EXP	-	HP	-	MP	-	-
	W	-	ATK	-	DEF	-	-	-
	MSD	-	RES	-	SPD	-	-	-
	LV	EXP	-	HP	-	MP	-	-
	W	-	ATK	-	DEF	-	-	-
	MSD	-	RES	-	SPD	-	-	-
	LV	EXP	-	HP	-	MP	-	-
	W	-	ATK	-	DEF	-	-	-
	MSD	-	RES	-	SPD	-	-	-

## フレイムフロッグ

**種族** 水棲生物系

**出現地域** エルゴード火山



Lv	EXP	681	MP	770	HP	1121
	W	1	ATK	82	DEF	31
31	MDC	77	MES	35	SPD	68
Lv	EXP	871	MP	1091	HP	1405
	W	2	ATK	92	DEF	35
36	MDC	85	MES	40	SPD	77
Lv	EXP	1098	MP	1628	HP	1739
	W	2	ATK	102	DEF	40
42	MDC	94	MES	50	SPD	86
Lv	EXP	1412	MP	2328	HP	2202
	W	2	ATK	113	DEF	45
48	MDC	102	MES	50	SPD	96

種族	火	4	水	-4	風	0	土	0
落とすアイテム	MPウィック3					カエルの油		
落とせるアイテム	MPチャージ3					オールウィック		
必殺技	火Lv3							
アーム・アーマー								

特殊攻撃	技名	属性	範囲	通知音声
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

A-00

Lv	EXP	2491	HP	4964	PP	3759
63	W	10	ATK	142	DEF	158
	BGC	112	RES	69	SPO	129

種族 水棲生物系

活動地域 賢良回廊アルビス

Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MUC	-	RES	-	SPO	-

	EXP	-	HP	-	PP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MUC	-	RES	-	SPO	-

Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MUC	-	RES	-	SPO	-

属性	火	氷	雷	風	土	光	闇
電ヒイアダム	-	-	フルリキント	-	-	アイキスの星	0
電ホイアダム	-	-	助戦の星	-	-	アイキスの星	-

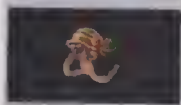
先制値

アームフォー

技名	属性	範囲	追加効果
キルトシンプ	土	単体	足止め
ヘルローテ	-	円白	-
-	-	-	-

## A-01

種族 水棲生物系  
出現地域 幾何回廊アルウィス



Lv	EXP	2057	HP	4575	MP	3123
60	W	3	ATK	140	DEF	54
	MGC	104	RES	54	SPO	129
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-

属性	火	-4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	フルリキッド		持久の薬					
落とすアイテム	フルリキッド		アイキスの勇					
光属性								
アームフォース								

技名	属性	範囲	追加効果
スパイラルクラッシュ	-	単体	スタン
-	-	-	-
-	-	-	-

## A-03

種族 水棲生物系  
出現地域 幾何回廊アルウィス



Lv	EXP	2086	HP	4669	MP	3155
62	W	2	ATK	137	DEF	56
	MGC	119	RES	63	SPO	119
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-

属性	火	-4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	リザレクトフル				休息の薬			
落とすアイテム	リザレクトフル				怪鳥の翼			
光属性								
アームフォース								

技名	属性	範囲	追加効果
ボイスジュース	水	単体	減速
ノイズリザレクト	-	円周	回復
-	-	-	-

## バンバイアバット

種族 有翼生物系  
出現地域 海鳴りの道



Lv	EXP	278	HP	235	MP	494
18	W	1	ATK	59	DEF	21
	MGC	49	RES	21	SPO	54
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-

属性	火	0	水	0	風	-4	土	4
落とすアイテム	ミドルリキッド				MPクイック2			
落とすアイテム	ミドルリキッド				MPチャージ2			
光属性	-							
アームフォース	-							
技名	属性	範囲	遠距離攻撃					
遠気攻撃	-	単体	HP回復					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

## A-02

種族 水棲生物系  
出現地域 幾何回廊アルウィス



Lv	EXP	211	HP	181	MP	111
61	W	1	ATK	111	DEF	111
	MGC	111	RES	111	SPO	111
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-

属性	火	-2	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	スペシャルティM				1			
落とすアイテム	スペシャルティM				1			
光属性	-							
アームフォース	-							
技名	属性	範囲	追加効果					
アースクエイク	土	円周	足止め					
サンダーフォール	-	円周	スタン					
-	-	-	-					

## バット

種族 有翼生物系  
出現地域 マンデルロー海岸



Lv	EXP	128	HP	106	MP	106
11	W	1	ATK	46	DEF	15
	MGC	38	RES	15	SPO	15
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-

属性	火	0	水	0	風	4	土
落とすアイテム	ヒールリキッド				MP回復		
落とすアイテム	ヒールリキッド				MP回復		
光属性	-						
アームフォース	-						

技名	属性	範囲	追加効果
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

## ブラッドサッカー

種族 有翼生物系  
出現地域 ソリトン湾奥



Lv	EXP	655	HP	716	MP	716
30	W	1	ATK	82	DEF	31
	MGC	67	RES	31	SPO	31
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-

属性	火	0	水	0	風	-4	土	4
落とすアイテム	ハイリキッド				MPクイック1			
落とすアイテム	ヒールリキッド				MPチャージ3			
光属性	-							
アームフォース	-							

技名	属性	範囲	追加効果
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

# バルチャー

有翼生物系  
カオス大洞窟



Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
74	3721	8301	164	70	160
EXP	4	ATK	164	DEF	70
MP	122	RES	70	SPD	160
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			

属性 炎 氷 雷 風 土 水

MPチャージ4  
MPチャージ4

属性	炎	氷	雷	風	土	水
炎	---	---	---	---	---	---
氷	---	---	---	---	---	---
雷	---	---	---	---	---	---
風	---	---	---	---	---	---
土	---	---	---	---	---	---
水	---	---	---	---	---	---

# バルチャー

有翼生物系  
カオス大洞窟



Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
33	764	1075	88	37	77
EXP	2	ATK	88	DEF	37
MP	75	RES	37	SPD	77
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			

属性 炎 氷 雷 風 土 水

MPチャージ2  
MPチャージ3

属性	炎	氷	雷	風	土	水
炎	---	---	---	---	---	---
氷	---	---	---	---	---	---
雷	---	---	---	---	---	---
風	---	---	---	---	---	---
土	---	---	---	---	---	---
水	---	---	---	---	---	---

技名	属性	範囲	追加効果
リィライダー	---	単体	スタン
---	---	---	---
---	---	---	---

# ピーク

有翼生物系  
ダイヤモンド近辺



Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
9	100	264	46	16	202
EXP	4	ATK	46	DEF	16
MP	35	RES	14	SPD	35
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			

属性 炎 氷 雷 風 土 水

鳥の肉  
ヒールリキッド

属性	炎	氷	雷	風	土	水
炎	---	---	---	---	---	---
氷	---	---	---	---	---	---
雷	---	---	---	---	---	---
風	---	---	---	---	---	---
土	---	---	---	---	---	---
水	---	---	---	---	---	---

技名	属性	範囲	追加効果
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---

# バルチャー

有翼生物系  
カオス大洞窟



Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
27	563	666	76	32	66
EXP	1	ATK	76	DEF	32
MP	66	RES	32	SPD	66
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			

属性 炎 氷 雷 風 土 水

MPチャージ2  
MPチャージ3

属性	炎	氷	雷	風	土	水
炎	---	---	---	---	---	---
氷	---	---	---	---	---	---
雷	---	---	---	---	---	---
風	---	---	---	---	---	---
土	---	---	---	---	---	---
水	---	---	---	---	---	---

技名	属性	範囲	追加効果
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---

# ジゴクチョウ

有翼生物系  
エルコート火山



Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
30	660	866	82	34	71
EXP	1	ATK	82	DEF	34
MP	70	RES	34	SPD	71
EXP	834	HP	1234	DEF	39
MP	2	ATK	91	DEF	39
MP	78	RES	39	SPD	80
EXP	1082	HP	1853	DEF	44
MP	2	ATK	103	DEF	44
MP	86	RES	44	SPD	91
EXP	1375	HP	2664	DEF	49
MP	2	ATK	114	DEF	49
MP	94	RES	49	SPD	101

属性 炎 氷 雷 風 土 水

MPチャージ2  
MPチャージ3

属性	炎	氷	雷	風	土	水
炎	---	---	---	---	---	---
氷	---	---	---	---	---	---
雷	---	---	---	---	---	---
風	---	---	---	---	---	---
土	---	---	---	---	---	---
水	---	---	---	---	---	---

技名	属性	範囲	追加効果
スカイブレイダー	---	単体	スタン
---	---	---	---
---	---	---	---

# モンゲルピーク

有翼生物系  
カルファンクス近辺



Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
21	433	1145	70	26	56
EXP	5	ATK	70	DEF	26
MP	54	RES	23	SPD	56
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			
EXP	HP	ATK	DEF	SPD	
MP	RES	SPD			

属性 炎 氷 雷 風 土 水

鳥の肉  
ミドルリキッド

属性	炎	氷	雷	風	土	水
炎	---	---	---	---	---	---
氷	---	---	---	---	---	---
雷	---	---	---	---	---	---
風	---	---	---	---	---	---
土	---	---	---	---	---	---
水	---	---	---	---	---	---

技名	属性	範囲	追加効果
キツツキ	---	単体	---
---	---	---	---
---	---	---	---

攻

サ  
フ  
イ  
ン  
ト

デ  
ー  
タ



## フォレストビーク

種族	奇異生物系
出現地域	エフル近辺



Lv	EXP	499	HP	1380	HP	856
23	W	6	ATK	74	DEF	28
	MGC	57	RES	25	SPD	59
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	4	土	-4
落とすアイテム	鳥の肉				ミドルリキッド			
落とすアイテム	ミドルリキッド				持久の薬			
光属性	-							
アームアース	-							
技名	技名	属性	範囲	追加効果				
	キツツキ	-	単体	-				
	-	-	-	-				
	-	-	-	-				

## モングレルチック

種族	奇異生物系
出現地域	ハトラキテス近辺



Lv	EXP	440	HP	416	HP	755
23	W	1	ATK	69	DEF	27
	MGC	57	RES	25	SPD	60
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	4	土	-4
落とすアイテム	鳥の肉				トリナンコツ			
落とすアイテム	鳥生の翼				アナライザー			
光属性	-							
アームアース	-							
技名	属性	範囲	追加効果					
チックラッシュ	-	単体	スタン					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

## ブランタン

種族	奇異生物系
出現地域	オルキナ地方西部



Lv	EXP	175	HP	194	HP	330
13	W	1	ATK	50	DEF	17
	MGC	45	RES	17	SPD	42
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	4	土	-4
落とすアイテム	ヒールリキッド				リザレクトボトル			
落とすアイテム	ヒールリキッド				リザレクトボトル			
光属性	-							
アームアース	-							
技名	属性	範囲	追加効果					
-	-	-	-					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

## チック

種族	奇異生物系
出現地域	レテアの森



Lv	EXP	3	HP	1	HP	1
3	W	1	ATK	1	DEF	1
	MGC	1	RES	1	SPD	1
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	鳥の肉							
落とすアイテム	ヒールリキッド							
光属性								
アームアース								
技名	技名	属性	範囲	追加効果				
	---	---	---					
	---	---	---					
	---	---	---					

## フォレストチック

種族	奇異生物系
出現地域	カコア大樹林近辺



Lv	EXP	527	HP	1	HP	1
26	W	1	ATK	1	DEF	1
	MGC	61	RES	1	SPD	1
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	4	土	-4
落とすアイテム	鳥の肉							
落とすアイテム	両生の翼							
光属性								
アームアース								
技名	属性	範囲	追加効果					
チックラッシュ	-	単体	スタン					
-	-	-						
-	-	-						

## エテ

種族	奇異生物系
出現地域	ベネトナージュ近辺



Lv	EXP	395	HP	1	HP	1
21	W	1	ATK	1	DEF	1
	MGC	59	RES	1	SPD	1
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	4	土	-4
落とすアイテム	ミドルリキッド				リザレクト11			
落とすアイテム	ヒールリキッド				リザレクト11			
光属性	-							
アームアース	-							

技名	属性	範囲	追加効果
水イズンフィッシュ	-	単体	猛毒
-	-	-	-
-	-	-	-

	Lv	EXP	3790	HP	10638	MP	5627
	W	-	-	ATK	167	DEF	72
73	MGC	133	NES	72	SPO	153	
	Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	-	-	-	ATK	-	DEF	-
	-	MGC	-	NES	-	SPO	-
	Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	-	-	-	ATK	-	DEF	-
	-	MGC	-	NES	-	SPO	-
	Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	-	-	-	ATK	-	DEF	-
	-	MGC	-	NES	-	SPO	-

11点ト

増戸モ

17日(月)

Lv	EXP	54	HP	168	IN	120
6	W	4	ATK	39	DEF	16
	MDG	31	NES	14	SPD	29
Lv	EXP	714	HP	2214	IN	119
28	W	6	ATK	82	DEF	40
	MDG	67	NES	35	SPD	68
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDG	-	NES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	IN	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDG	-	NES	-	SPD	-

4	※	0	風	0	土	8
---	---	---	---	---	---	---

リゾレフトホテル

赤黒い眼

リゾレフトホテル

知識の重

土Lv1

属性 戦闘

追加効果

- - -

- - -

- - -

- - -

- - -

- - -

ノラトレント		Lv EXP 225		HP 526	W 417
14	W	5	ATK 55	DEF 25	43
	MISC	45	RES 22	SPD	25
Lv	EXP	-	HP -	W -	-
	W	-	ATK -	DEF -	-
Lv	EXP	-	HP -	W -	-
	MISC	-	RES -	SPD -	-
Lv	EXP	-	HP -	W -	-
	W	-	ATK -	DEF -	-
Lv	EXP	-	HP -	W -	-
	MISC	-	RES -	SPD -	-
Lv	EXP	-	HP -	W -	-
	W	-	ATK -	DEF -	-
Lv	EXP	-	HP -	W -	-
	MISC	-	RES -	SPD -	-

## イヴェール

種名 有翼生物系

出現地域 資源地帯

Lv	EXP	807	HP	1263	W	1318
33	W	2	ATK	88	DEF	33
	MGC	78	RES	33	SPD	77
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	氷	雷	風	土	-4			
魔法タイプ	リザレクトボトル			ハイリキント					
宝のタイプ	リザレクトボトル			ハイリキント					
光属性									
ゲームフォース									

名前	種名	属性	範囲
小魚ランシュ	水	廣ち	-
-	-	-	-
-	-	-	-

追加効果

-

-

テラントレント		Lv		EXP	562	HP	1511	MP	956
種族	植物系	24	MGC	W	6	ATK	74	DEF	35
				MGC	61	MES	32	SPD	61
出現地域	カウス地下道	LV	EXP	-	HP	-	MP	-	-
				W	-	ATK	-	DEF	-
		MGC	-	MGC	-	MES	-	SPD	-
				LV	EXP	-	HP	-	MP
		W	-	W	-	ATK	-	DEF	-
				MGC	-	MES	-	SPD	-
		LV	EXP	-	HP	-	MP	-	-
				W	-	ATK	-	DEF	-
		MGC	-	MGC	-	MES	-	SPD	-
				LV	EXP	-	HP	-	MP
		W	-	W	-	ATK	-	DEF	-
				MGC	-	MES	-	SPD	-

# マッドブラント

種別

植物系

出現地域

ジャグ近辺

Lv	EXP	32	HP	51	W	77
5	W	1	ATK	35	DEF	11
	MIC	30	PES	11	SPO	28
Lv	EXP	607	HP	743	PI	1012
28	W	1	ATK	80	DEF	29
	MIC	70	PES	29	SPO	68
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	MIC	-	PES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	MIC	-	PES	-	SPO	-

属性

火

-

水

4

風

0

土

0

落とすアイテム

ヒールリキット

スベライザース

落とせるアイテム

アナライザー

リザレクトホルム

足音図

アームフォー

育成

技名

属性 威力

追加効果

-

-

-

-

-

-

-

-

-

マ  
フ

攻略

二 サブイヘント

データ

王果

# ボイズンプラント

種別	植物系	Lv	EXP	417	HP	431	PP	721
出現地域	パトラキテス近辺	22	W	1	ATK	69	DEF	24
		MGC	60	RES	24	SPO	57	
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-

属性	火	-4	水	4	風	0	土	0				
落とすアイテム	ミドルリキット				スペシャルティ M							
落とすアイテム	レストボイズン				レストオール							
光属性												
アームフェース												
技名	属性	範囲	追加効果									
ダブルスナップ	-	単体										
-	-	-										
-	-	-										

# マンドラゴラ

種別	植物系	Lv	EXP	12	HP	29	PP	37
出現地域	レリアの谷	3	W	1	ATK	31	DEF	10
		MGC	24	RES	9	SPO	25	
		Lv	EXP	563	HP	551	PP	943
		W	1	ATK	78	DEF	32	
		MGC	63	RES	28	SPO	69	
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-

属性	火	-4	水	4	風	0	土	0				
落とすアイテム	香しい花びら				ヒールリキット							
落とすアイテム	ヒールリキット				アナライザー							
光属性												
アームフェース												
技名	属性	範囲	追加効果									
-	-	-										
-	-	-										
-	-	-										

# ラフレシア

種別	植物系	Lv	EXP	471	HP	425	PP	802
出現地域	エブル道跡	24	W	1	ATK	72	DEF	29
		MGC	58	RES	26	SPO	64	
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-

属性	火	-4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	香しい花びら				レストボイズン			
落とすアイテム	レストボイズン				レストオール			
光属性								
アームフェース								
技名	属性	範囲	追加効果					
震りの鈴	-	単体	睡眠					
-	-	-						
-	-	-						

# カニバルプラント

種別	植物系	Lv	EXP	147	HP	147	PP	147
出現地域	オルキナ大陸の山頂	74	W	1	ATK	4	DEF	4
		MGC	111	RES	111	SPO	111	
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-

属性	火	-4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	フルリキット							
落とすアイテム	知識の秘宝							
光属性								
アームフェース								
特殊効果	技名	属性	範囲	追加効果				
	ダブルスナップ	-	単体					
	キケンナカオリ	-	円周	睡眠 拘束				
	-	-	-					

# フラワラ

種別	植物系	Lv	EXP	149	HP	149	PP	149
出現地域	オルキナ大陸西部の小島	12	W	1	ATK	40	DEF	40
		MGC	40	RES	40	SPO	40	
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-

属性	火	-4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	香しい花びら							
落とすアイテム	レストチャーム							
光属性	-							
アームフェース	-							
技名	属性	範囲	追加効果					
感いの鈴	-	単体	睡眠					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

# フォレストアイ

種別	植物系	Lv	EXP	188	HP	188	PP	188
出現地域	ナブラ家村	14	W	1	ATK	43	DEF	43
		MGC	43	RES	43	SPO	43	
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	PP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPO	-	-

属性	火	-4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	奇形植物の目玉							
落とすアイテム	アナライザー							
光属性	-							
アームフェース	-							
技名	属性	範囲	追加効果					
-	-	-	-					
-	-	-	-					
-	-	-	-					



4 水 4

曲の植物の目玉

フナライザー

幸達の双葉

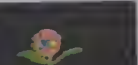
幸運の双葉

風行 秘題

追加効果

4	水	4	風	0	土	0					
命司 地地の目玉			凌竜の四郎								
運命の四郎			エクスタロット								

ノラファンガー		Lv	EXP	195	HP	185	HP	362
14	MP	1	ATK	52	DEF	22	DEF	42
	MSC	45	RES	25	SPD	42	SPD	22
	INT	-	INT	-	INT	-	INT	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-	DEF	-
	MSC	-	RES	-	SPD	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-	DEF	-
	MSC	-	RES	-	SPD	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-	HP	-
	MP	-	ATK	-	DEF	-	DEF	-
	MSC	-	RES	-	SPD	-	SPD	-

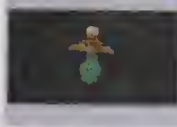
フォーリーフ		LV	EXP	1714	HP	3249	HP	2634
種別	植物系	54	W	2	ATK	126	DEF	50
属性相性	空中・地面ヘルト		MGC	97	RES	50	SPO	118
		LV	EXP		HP		HP	
		-	HP		ATK		DEF	
		-	MGC		RES		SPO	
		LV	EXP		HP		HP	
		-	HP		ATK		DEF	
		-	MGC		RES		SPO	
		LV	EXP		HP		HP	
		-	HP		ATK		DEF	
		-	MGC		RES		SPO	

ファンガー		Lv		EXP	23	HP	42	MP	50
種族	種族名	4	HP	1	ATK	32	DEF	12	25
			MDG	27	RES	14	SPO	15	15
出現地域	シダート近辺	Lv	EXP	580	HP	664	DEF	97	34
			MDG	66	ATK	76	DEF	39	14
		27	MDG	66	RES	39	SPO	64	64
			HP	-	HP	-	HP	-	-
			MDG	-	ATK	-	DEF	-	-
			MDG	-	RES	-	SPO	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	HP	-	-
			MDG	-	ATK	-	DEF	-	-
			MDG	-	RES	-	SPO	-	-
			MDG	-	RES	-	SPO	-	-

ベノムファンガー		Lv EXP		S17	HP	560	HP	876
種族	植物系	25	MGC	1	ATK	73	DEF	33
					PIER	36	SPO	61
出現地域	エブル遺跡	Lv	EXP	-	HP	-	FL	-
				-	ATK	-	DEF	-
		Lv	EXP	-	PIER	-	SPO	-
				-	HP	-	FL	-
		Lv	EXP	-	ATK	-	DEF	-
				-	PIER	-	SPO	-
		Lv	EXP	-	HP	-	FL	-
				-	ATK	-	DEF	-
		Lv	EXP	-	PIER	-	SPO	-
				-	HP	-	FL	-
		Lv	EXP	-	ATK	-	DEF	-
				-	PIER	-	SPO	-

## ヒヤクメ

種族 植物系  
出現地域 デイアモンド付山の山手

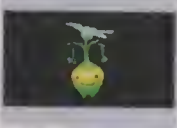


Lv	EXP	3751	HP	10247	MP	5579
72	W	4	ATK	160	DEF	84
	MDC	125	RES	91	SPD	145
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	-2	水	4	風	-2	土	0
落とすアイテム	ネクロマッシュ				マンスマッシュ			
落とすアイテム	レストオール				エリクシア			
光属性								
アームフォース								
技名	属性	範囲	追加効果					
バッドスホア	-	円白	混乱	睡眠	石化			
-	-	-						
-	-	-						

## P-01

種族 植物系  
出現地域 幾何回廊アルヴィス



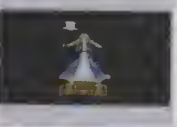
Lv	EXP	2041	HP	4575	MP	3099
60	W	3	ATK	140	DEF	61
	MDC	104	RES	54	SPD	129
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	-4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	ハイリキッド				幸運の双巻			
落とすアイテム	フルリキッド				幸運の双巻			
光属性	-							
アームフォース	-							

技名	属性	範囲	追加効果
取りの花粉	-	単体	睡眠
サンライトキャノン	光	単体	ATK↑ RES↓
-	-	-	-

## ビスクドール

種族 不死系  
出現地域 カウス地下道



Lv	EXP	449	HP	416	MP	771
23	W	1	ATK	70	DEF	31
	MDC	62	RES	31	SPD	60
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	-4	水	0	風	-4	土	8
落とすアイテム	ミドルリキッド				人形界の系譜			
落とすアイテム	ミドルリキッド				エクスタロット			
光属性	-							
アームフォース	-							

技名	属性	範囲	追加効果
ナゲキノカパン	闇	扇形	真気
-	-	-	-
-	-	-	-

## P-00

種族 植物系  
出現地域 幾何回廊アルヴィス



Lv	EXP	61	HP	11	MP	11
61	W	1	ATK	11	DEF	11
	MDC	11	RES	11	SPD	11
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	-4	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	リザレクトトル							
落とすアイテム	リザレクトフル							
光属性								
アームフォース								
技名	属性	範囲	追加効果					
ナツツアロー	-	円白	混乱					
サマヨウモノ	闇	単体	ATK↑ (4)					
-	-	-	-					

## P-02

種族 植物系  
出現地域 幾何回廊アルヴィス



Lv	EXP	2107	HP	2107	MP	2107
60	W	3	ATK	109	DEF	109
	MDC	109	RES	109	SPD	109
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	-2	水	4	風	
落とすアイテム	レストオール					
落とすアイテム	レストスリーブ					
光属性						
アームフォース						

技名	属性	範囲	備考
シックスホア	-	円白	真気
-	-	-	-
-	-	-	-

## スレイヴラルヴァ

種族 不死系  
出現地域 シャダ



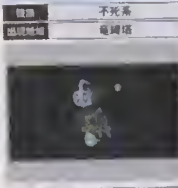
Lv	EXP	31	HP	31	MP	31
5	W	1	ATK	31	DEF	31
	MDC	31	RES	31	SPD	31
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	DEF	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MDC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	-4	水	0	風	-4	土	0
落とすアイテム	MPクイック1				MPクイック1			
落とすアイテム	-				-			
光属性	-				風Lv1			
アームフォース	-				-			
技名	属性	範囲	追加効果					
-	-	-	-					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
22	W 1	ATK 62	DEF 23	MGC 62	RES 27	SPD 57
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
-	W -	ATK -	DEF -	MGC -	RES -	SPD -
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
-	W -	ATK -	DEF -	MGC -	RES -	SPD -
Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD
-	W -	ATK -	DEF -	MGC -	RES -	SPD -

属性	追加効果
火	-4
水	0
風	-4
土	8
MPチャージ2	MPチャージ2
MPチャージ2	MPチャージ2
風Lv2	雷Lv1

### バンシー



属性	追加効果
火	-4
水	0
風	-4
土	8
MPチャージ2	MPチャージ2
MPチャージ2	MPチャージ2
水Lv2	雷Lv2

属性	追加効果
火	-4
水	0
風	-4
土	8
MPチャージ2	MPチャージ2
MPチャージ2	MPチャージ2
水Lv2	雷Lv2

属性	追加効果
火	-4
水	0
風	-4
土	8
MPチャージ2	MPチャージ2
MPチャージ2	MPチャージ2
水Lv2	雷Lv2

属性	追加効果
火	-4
水	0
風	-4
土	8
MPチャージ2	MPチャージ2
MPチャージ2	MPチャージ2
水Lv2	雷Lv2

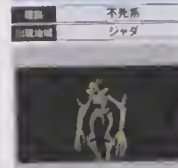
属性	追加効果
火	-4
水	0
風	-4
土	8
MPチャージ2	MPチャージ2
MPチャージ2	MPチャージ2
水Lv2	雷Lv2

### リリバンシー



属性	追加効果
火	-4
水	0
風	-4
土	8
MPチャージ2	MPチャージ2
MPチャージ2	MPチャージ2
水Lv3	雷Lv3

### スレイヴボーン

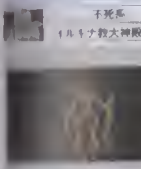


属性	追加効果
火	-4
水	0
風	-4
土	8
MPチャージ2	MPチャージ2
MPチャージ2	MPチャージ2
水Lv3	雷Lv3

属性	追加効果
火	-4
水	0
風	-4
土	8
MPチャージ2	MPチャージ2
MPチャージ2	MPチャージ2
水Lv3	雷Lv3

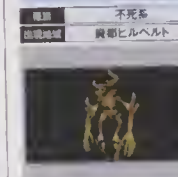
属性	追加効果
火	-4
水	0
風	-4
土	8
MPチャージ2	MPチャージ2
MPチャージ2	MPチャージ2
水Lv3	雷Lv3

### リーナイト



属性	追加効果
火	-4
水	0
風	-4
土	8
MPチャージ2	MPチャージ2
MPチャージ2	MPチャージ2
水Lv3	雷Lv3

### ボーンルーク



属性	追加効果
火	-4
水	0
風	-4
土	8
MPチャージ2	MPチャージ2
MPチャージ2	MPチャージ2
水Lv3	雷Lv3





## スレイウワイト

種族 不死系  
出現地域 オルキナ教大神殿地下



Lv	EXP	307	HP	548	MP	547
18	W	5	ATK	59	DEF	21
	MGC	57	RES	24	SPD	47
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	-4	水	0	風	-4	土	8
----	---	----	---	---	---	----	---	---

落とすアイテム MPチャージ1 アイキスの盾

盗めるアイテム MPチャージ2 アイキスの盾

覚醒時 火Lv1 風Lv1 土Lv1

アームフォース -

技名	属性	範囲	追加効果
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

## カロロ

種族 不死系  
出現地域 聖地ノワール



Lv	EXP	2233	HP	10358	MP	3390
60	W	9	ATK	137	DEF	54
	MGC	119	RES	61	SPD	116
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	-4	水	0	風	-4	土	8
----	---	----	---	---	---	----	---	---

落とすアイテム MPチャージ3 アイキスの盾

盗めるアイテム MPチャージ4 アイキスの盾

覚醒時 火Lv4 水Lv4 風Lv4 土Lv4

アームフォース -

技名	属性	範囲	追加効果
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

## ベアル

種族 魔獣系  
出現地域 カルブクルス近辺



Lv	EXP	465	HP	1260	MP	803
22	W	6	ATK	72	DEF	27
	MGC	55	RES	24	SPD	57
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	-2	水	-2	風	0	土	0
----	---	----	---	----	---	---	---	---

落とすアイテム クマの爪 ミトルリキッド

盗めるアイテム 好戦の罌葷 好戦の罌葷

覚醒時 -

アームフォース -

技名	属性	範囲	追加効果
チャージクロー	-	単体	麻痺
-	-	-	-
-	-	-	-

## リッチ

種族 不死系  
出現地域 ガウス地下道



Lv	EXP	411	HP	1000	MP	1000
23	W	0	ATK	10	DEF	11
	MGC	0	RES	112	SPD	11
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	-4	水	0	風	4	土	4
----	---	----	---	---	---	---	---	---

落とすアイテム MPチャージ2

盗めるアイテム MPチャージ3

覚醒時 水Lv1 雷Lv1 雷1

アームフォース -

技名	属性	範囲	追加効果
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

## エレボス

種族 不死系  
出現地域 空中劇場ヘルクト



Lv	EXP	2391	HP	1000	MP	1000
59	W	10	ATK	10	DEF	11
	MGC	112	RES	112	SPD	11
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	-4	水	0	風	4	土	4
----	---	----	---	---	---	---	---	---

落とすアイテム -

盗めるアイテム スペシャルティール

覚醒時 火Lv2

アームフォース -

技名	属性	範囲	追加効果
群の解放	雷	自身	ATK↑
群の遠望	雷	全体	-
-	-	-	-

## アイスクロウ

種族 魔獣系  
出現地域 レゾルベント大氷壁



Lv	EXP	2523	HP	1800	MP	1800
62	W	10	ATK	10	DEF	11
	MGC	106	RES	56	SPD	11
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	-2	水	4	風	-2	土	4
----	---	----	---	---	---	----	---	---

落とすアイテム クマの爪 ハイリット


盗めるアイテム 好戦の罌葷 好戦の罌葷

覚醒時 水Lv4

アームフォース -

技名	属性	範囲	追加効果
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

Lv	EXP	2226	HP	15280	HP	3394
	W	10	ATK	143	DEF	59
	MGC	102	RES	53	SPO	121
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPO	-

リコス		Lv EXP		479	HP	514	W	815
電脳系 リパーロイド	24	W	1	ATK	72	DEF	26	
		MDC	64	RES	26	SPO	61	
	Lv EXP	-	HP	-	W	-	-	
		W	-	ATK	-	DEF	-	
		MDC	-	RES	-	SPO	-	
	Lv EXP	-	HP	-	W	-	-	
		W	-	ATK	-	DEF	-	
		MDC	-	RES	-	SPO	-	
	Lv EXP	-	HP	-	W	-	-	
		W	-	ATK	-	DEF	-	
		MDC	-	RES	-	SPO	-	
	Lv EXP	-	HP	-	W	-	-	

ベルカ		Lv EXP 73 HP 72 IN 152	
8	W	1	ATK 40 DEF 13
	MISC	33	EPO 34
Lv EXP	HP	IN	
	W	ATK	DEF
	MISC	RES	SPO
Lv EXP	HP	IN	
	W	ATK	DEF
	MISC	RES	SPO
Lv EXP	HP	IN	
	W	ATK	DEF
	MISC	RES	SPO
Lv EXP	HP	IN	
	W	ATK	DEF
	MISC	RES	SPO

# キュオン

属性

電撃系

属性相性

ダイヤモンド近辺

Lv	EXP	91	HP	94	W	184
9	MGC	38	RES	14	SPD	35
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
-	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
-	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
-	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	W	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
-	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性

火

-2

氷

-2

風

0

土

0

星とマイアイトム

オオカミの肝

オオカミの牙

星のマイアイトム

ヒールリキッド

リザレクトハタル

炎時

アームフォース

技名

属性

範囲

追加効果

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

育成要素

# ガルム

属性 魔獣系  
所属地帯 レゾルベント大氷壁

Lv	EXP	2151	3	HP	5404	HP	141	DEF	55	SPD	126
61	MGC	114	RES	55	SPD	126					
Lv	EXP	W	HP	W	W	W	W	W	W	W	W
W	ATK	DEF	W	W	W	W	W	W	W	W	W
MGC	RES	SPD	W	W	W	W	W	W	W	W	W
Lv	EXP	W	HP	W	W	W	W	W	W	W	W
W	ATK	DEF	W	W	W	W	W	W	W	W	W
MGC	RES	SPD	W	W	W	W	W	W	W	W	W
Lv	EXP	W	HP	W	W	W	W	W	W	W	W
W	ATK	DEF	W	W	W	W	W	W	W	W	W
MGC	RES	SPD	W	W	W	W	W	W	W	W	W

属性 火 -2 氷 4 風 -2 土 4

落とすアイテム オオカミの骨 オオカミの牙

落とすアイテム フルリキット リザレクトフル

覚悟値

チームフォース

技名	属性	範囲	追加効果
チャージ	—	自身	
押しのけ時	—	単体	ATK : MGC 1 (味方にも効果あり)

<b>クルイース</b>		Lv EXP 190		HP 163	W 352
14	W	1	ATK 62	DEF 18	
	MGC	43	RES 18	SPD 45	
Lv EXP	-	HP	-	W	-
	-	ATK	-	DEF	-
-	MGC	-	RES	-	SPD
	-	HP	-	W	-
Lv EXP	-	ATK	-	DEF	-
	-	MGC	-	RES	-
-	W	1	ATK 62	DEF 18	
	MGC	43	RES 18	SPD 45	

## クトネシリカ

種族	魔獣系	Lv	EXP	74	HP	3770	MP	9391	W	5589
出現地域	カルブクウス南部の小島※	W	4	ATK	161	DEF	70			
		MDC	131	RES	66	SPD	158			
		Lv	EXP	-	HP	-	W	-	-	-
		-	-	ATK	-	DEF	-	-	-	-
		-	-	MDC	-	RES	-	-	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	W	-	-	-
		-	-	ATK	-	DEF	-	-	-	-
		-	-	MDC	-	RES	-	-	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	W	-	-	-
		-	-	ATK	-	DEF	-	-	-	-
		-	-	MDC	-	RES	-	-	-	-
属性	火	-2	水	4	風	4	土	-2		
落とすアイテム	フルリキッド				骨鳥の翼					
盗めるアイテム	フルリキッド				骨鳥の翼					
先制技					雷Lv4					
アームフォース										
技名	属性	範囲	追加効果							
-	-	-	-							
-	-	-	-							
-	-	-	-							



## ウィス

種族	魔獣系	Lv	EXP	75	HP	4115	MP	1171	W	5589
出現地域	オルキナ大陸の山道※	W	4	ATK	161	DEF	70			
		MDC	131	RES	66	SPD	158			
		Lv	EXP	-	HP	-	W	-	-	-
		-	-	ATK	-	DEF	-	-	-	-
		-	-	MDC	-	RES	-	-	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	W	-	-	-
		-	-	ATK	-	DEF	-	-	-	-
		-	-	MDC	-	RES	-	-	-	-
属性	火	0	水	0	風	0	土	0		
落とすアイテム	ヘビーモスの角				アイアスの盾					
盗めるアイテム	アイアスの盾									
先制技										
アームフォース										
技名	属性	範囲	追加効果							
フルダッシュ	-	単体	スタン							
-	-	-	-							
-	-	-	-							



## フラミス

種族	魔獣系	Lv	EXP	49	HP	1692	MP	5864	W	2631
出現地域	エルゴード火山	W	9	ATK	123	DEF	62			
		MDC	96	RES	56	SPD	105			
		Lv	EXP	-	HP	-	W	-	-	-
		-	-	ATK	-	DEF	-	-	-	-
		-	-	MDC	-	RES	-	-	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	W	-	-	-
		-	-	ATK	-	DEF	-	-	-	-
		-	-	MDC	-	RES	-	-	-	-
属性	火	4	水	-2	風	0	土	-2		
落とすアイテム	ヘビーモスの角				神久の巻					
盗めるアイテム	アイアスの盾				神久の盾					
先制技										
アームフォース										
技名	属性	範囲	追加効果							
フラムウェイブ	火	扇形	混乱							
-	-	-	-							
-	-	-	-							



## ベヒモス

種族	魔獣系	Lv	EXP	60	HP	2144	MP	1101	W	3
出現地域	聖地ノワレ	W	3	ATK	123	DEF	62			
		MDC	96	RES	56	SPD	105			
		Lv	EXP	-	HP	-	W	-	-	-
		-	-	ATK	-	DEF	-	-	-	-
		-	-	MDC	-	RES	-	-	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	W	-	-	-
		-	-	ATK	-	DEF	-	-	-	-
		-	-	MDC	-	RES	-	-	-	-
属性	火	0	水	0	風	0	土	0		
落とすアイテム	ヘビーモスの角				アイアスの盾					
盗めるアイテム	アイアスの盾									
先制技										
アームフォース										
技名	属性	範囲	追加効果							
フルダッシュ	-	単体	スタン							
-	-	-	-							
-	-	-	-							



## グラッブルキャット

種族	魔獣系	Lv	EXP	28	HP	598	MP	873	W	998
出現地域	竜神塔	W	1	ATK	80	DEF	32			
		MDC	64	RES	29	SPD	68			
		Lv	EXP	-	HP	-	W	-	-	-
		-	-	ATK	-	DEF	-	-	-	-
		-	-	MDC	-	RES	-	-	-	-
		Lv	EXP	-	HP	-	W	-	-	-
		-	-	ATK	-	DEF	-	-	-	-
		-	-	MDC	-	RES	-	-	-	-
属性	火	0	水	0	風	0	土	0		
落とすアイテム	肉球グローブ				スペシャルティS					
盗めるアイテム	ミドルリキッド				スペシャルティS					
先制技										
アームフォース										
技名	属性	範囲	追加効果							
キャットタイプ	-	単体	スタン							
-	-	-	-							
-	-	-	-							




## ケットシー

種族	魔獣系	Lv	EXP	32	HP	748	MP	111	W	2
出現地域	ソリトン洞窟洞窟近辺	W	2	ATK	80	DEF	32			
		MDC	70	RES	29	SPD	68			
		Lv	EXP	37	HP	931	MP	1101	W	3
		-	-	ATK	80	DEF	32			
		-	-	MDC	70	RES	29			
		Lv	EXP	43	HP	1232	MP	1101	W	3
		-	-	ATK	80	DEF	32			
		-	-	MDC	70	RES	29			
		Lv	EXP	46	HP	1360	MP	1101	W	3
		-	-	ATK	80	DEF	32			
		-	-	MDC	70	RES	29			
属性	火	0	水	0	風	0	土	0		
落とすアイテム	肉球グローブ				スペシャルティS					
盗めるアイテム	オールフイック									
先制技										
アームフォース										
技名	属性	範囲	追加効果							
-	-	-	-							
-	-	-	-							





**リキアット**  
魔獣系  
山岳地帯



Lv	EXP	503	HP	659	MP	852
25	W	1	ATK	74	DEF	30
	MGC	60	RES	27	SPD	63
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-


属性: 水 0 風 0 土 0

肉球クローブ スペシャルティS  
ハイリキッド スペシャルティM

光Lv3

属性	範囲	追加効果
炎	単体	スタン
水	-	-
風	-	-
土	-	-

**リキアット**  
魔獣系  
山岳地帯



Lv	EXP	748	HP	1175	MP	1225
32	W	2	ATK	88	DEF	36
	MGC	70	RES	32	SPD	75
Lv	EXP	931	HP	1695	MP	1498
37	W	2	ATK	97	DEF	40
	MGC	77	RES	36	SPD	84
Lv	EXP	1232	HP	2447	MP	1945
43	W	2	ATK	109	DEF	46
	MGC	85	RES	41	SPD	94
Lv	EXP	1317	HP	2804	MP	2068
45	W	2	ATK	112	DEF	48
	MGC	87	RES	43	SPD	98


属性: 水 0 風 0 土 0

肉球クローブ オールクイック  
ハイリキッド スペシャルティM

光Lv3

属性	範囲	追加効果
炎	単体	スタン
水	-	-
風	-	-
土	-	-

**II-01**  
魔獣系  
山岳地帯 アルブリス



Lv	EXP	2512	HP	8302	MP	3765
67	W	3	ATK	152	DEF	67
	MGC	110	RES	60	SPD	136
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-


属性: 水 -2 風 -2 土 4

フルリキッド オオカミの牙  
フルリキッド リザレクトフル

光Lv3

属性	範囲	追加効果
炎	単体	スタン
水	-	-
風	-	-
土	-	-

**ビッグイヤー**  
魔獣系  
山岳地帯



Lv	EXP	1900	HP	5304	MP	2902
57	W	2	ATK	134	DEF	58
	MGC	101	RES	52	SPD	119
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性: 水 0 風 0 土 0

肉球クローブ 肉生の翼  
ハイリキッド 不死鳥の翼

光Lv3

属性	範囲	追加効果
炎	単体	スタン
水	-	-
風	-	-
土	-	-

**B-00**  
魔獣系  
山岳地帯 魔洞回廊アルブリス



Lv	EXP	2976	HP	22331	MP	4469
66	W	12	ATK	158	DEF	81
	MGC	115	RES	72	SPD	135
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-


属性: 水 -4 風 -4 土 8

肉球クローブ フルリキッド  
オールチャージ 好戦の心

光Lv3

属性	範囲	追加効果
炎	単体	スタン
水	-	-
風	-	-
土	-	-

**B-02**  
魔獣系  
山岳地帯 魔洞回廊アルブリス



Lv	EXP	2898	HP	14847	MP	4337
68	W	11	ATK	151	DEF	83
	MGC	117	RES	74	SPD	138
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	MP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性: 水 4 風 0 土 0

肉球クローブ スペシャルティM 持久の翼  
オールチャージ スペシャルティM 持久の翼

光Lv3

属性	範囲	追加効果
炎	単体	スタン
水	-	-
風	-	-
土	-	-

# B-03

種族	魔獣系	Lv	EXP	2458	MP	7977	HP	3691
出現地域	幾何回廊アルウィス	W	3	ATK	150	DEF	66	
		MGC	110	RES	59	SPD	135	
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	リザレクトフル	オールクイック						
落とすアイテム	リザレクトフル	スペシャルティM						
光属性								
アームフォース								
技名	属性	範囲	追加効果					
キアントタイプ	-	単体	スタン					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

# キラビー

種族	魔獣系	Lv	EXP	190	MP	152	HP	352
出現地域	ナブラ密林	W	1	ATK	52	DEF	18	
		MGC	43	RES	18	SPD	48	
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
属性	火	0	水	0	風	-4	土	4
落とすアイテム	レストホイズン	ハチミツ						
落とすアイテム	レストホイズン	レストオール						
光属性								
アームフォース								
技名	属性	範囲	追加効果					
-	-	-	-					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

# モスシーダー

種族	魔獣系	Lv	EXP	217	MP	207	HP	399
出現地域	ナブラ密林	W	1	ATK	54	DEF	23	
		MGC	47	RES	26	SPD	44	
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
属性	火	0	水	0	風	-4	土	4
落とすアイテム	ビールリキッド	モスの振鈴						
落とすアイテム	ビールリキッド	ミドルリキッド						
光属性								
アームフォース								
技名	属性	範囲	追加効果					
-	-	-	-					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

# ビー

種族	昆虫系	Lv	EXP	21	MP	21	HP	21
出現地域	トバシオン近辺	W	1	ATK	554	DEF	1	
		MGC	63	RES	1	SPD	1	
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	ハチミツ							
落とすアイテム	アナライザー							
光属性								
アームフォース								
技名	属性	範囲	追加効果					
-	-	-	-					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

# デスホーネット

種族	昆虫系	Lv	EXP	3434	MP	120	HP	120
出現地域	ダイヤモンド行きの山	W	4	ATK	120	DEF	120	
		MGC	120	RES	120	SPD	120	
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	不死鳥の翼							
落とすアイテム	リセットオール							
光属性								
アームフォース								
技名	属性	範囲	追加効果					
デススクリー	-	単体	戦闘不能					
-	-	-	-					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

# モスラウス

種族	魔獣系	Lv	EXP	517	MP	517	HP	517
出現地域	エブル洞窟	W	1	ATK	1	DEF	1	
		MGC	63	RES	1	SPD	1	
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
		Lv	EXP	-	MP	-	HP	-
		W	-	ATK	-	DEF	-	-
		MGC	-	RES	-	SPD	-	-
属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	レストスリーブ							
落とすアイテム	レストスリーブ							
光属性								
アームフォース								
技名	属性	範囲	追加効果					
墓場のリンパ	-	円周	石化					
-	-	-	-					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

# イリスリーフ

属性  
1 属性

Lv	EXP	718	HP	931	HP	1181
W	2	ATK	84	DEF	38	
MGC	72	RES	43	SPD	71	
Lv	EXP	916	HP	1318	HP	1479
W	2	ATK	93	DEF	43	
MGC	79	RES	48	SPD	80	
Lv	EXP	1201	HP	1965	HP	1901
W	2	ATK	104	DEF	49	
MGC	87	RES	55	SPD	90	
Lv	EXP	1589	HP	3116	HP	2464
W	2	ATK	119	DEF	57	
MGC	98	RES	64	SPD	104	

0 水 0 風 -4 土 4

レストボイスン モスの鳴呼

レストボイスン レストオール

先制技

アームフース

技名 属性 範囲 追加効果

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

# サイズ

属性  
1 属性

Lv	EXP	264	HP	442	HP	479
W	5	ATK	60	DEF	22	
MGC	50	RES	19	SPD	47	
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPD	-	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPD	-	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPD	-	-

0 水 0 風 -4 土 4

ヒールリキッド 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

# ベルゼバブ

属性  
1 属性

Lv	EXP	650	HP	802	HP	1079
W	2	ATK	80	DEF	36	
MGC	69	RES	41	SPD	68	
Lv	EXP	843	HP	1152	HP	1370
W	2	ATK	90	DEF	41	
MGC	76	RES	46	SPD	76	
Lv	EXP	1120	HP	1743	HP	1784
W	2	ATK	101	DEF	47	
MGC	85	RES	53	SPD	87	
Lv	EXP	1407	HP	2522	HP	2204
W	2	ATK	112	DEF	53	
MGC	93	RES	59	SPD	97	

0 水 0 風 -4 土 4

レストチャーム モスの鳴呼

レストチャーム レストオール

先制技

アームフース

技名 属性 範囲 追加効果

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

炎の針 単体 HP吸収

# コバルトサイズ

属性  
1 属性

Lv	EXP	2170	HP	9013	HP	3314
W	10	ATK	141	DEF	58	
MGC	109	RES	52	SPD	119	
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPD	-	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPD	-	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPD	-	-

0 水 4 風 0 土 -4

フルリキッド 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

迅速の結晶 持久の草

# ノスピラス

属性  
1 属性

Lv	EXP	141	HP	121	HP	269
W	1	ATK	47	DEF	16	
MGC	45	RES	18	SPD	37	
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPD	-	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPD	-	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
W	-	ATK	-	DEF	-	-
MGC	-	RES	-	SPD	-	-

0 水 4 風 0 土 4

上質な餌 イモムシの角

レストボイスン レストオール

先制技

アームフース

技名 属性 範囲 追加効果

ボイスンプレス 単体 猛毒

ボイスンプレス 単体 猛毒

ボイスンプレス 単体 猛毒

ボイスンプレス 単体 猛毒

ボイスンプレス 単体 猛毒

ボイスンプレス 単体 猛毒

ボイスンプレス 単体 猛毒

ボイスンプレス 単体 猛毒

ボイスンプレス 単体 猛毒

ボイスンプレス 単体 猛毒

ム

マ  
ブ

技  
録

サン  
ヘント

デー  
タ

世  
界観





マ  
フ

夜  
路

サ  
ブ  
イ  
ベ  
ン  
ト

デ  
イ  
タ

生  
界  
観



## サウロイド

竜系  
草原の食肉地

Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
30	667	1047	84	34	71
W	2	ATK	84	DEF	34
MGC	67	RES	31	SPD	71
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	2	ATK	84	DEF	34
MGC	67	RES	31	SPD	71
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	2	ATK	84	DEF	34
MGC	67	RES	31	SPD	71
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	2	ATK	84	DEF	34
MGC	67	RES	31	SPD	71

属性 炎 氷 雷 風 土 毒

レストシグ レストオール

リセットオール レストオール

属性	炎	氷	雷	風	土	毒
追加効果	-	-	-	-	-	-
追加効果	-	-	-	-	-	-
追加効果	-	-	-	-	-	-

## サウロイドクリーン

竜系  
草原の食肉地

Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
54	0	4746	129	56	114
W	0	ATK	129	DEF	56
MGC	97	RES	50	SPD	114
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	0	ATK	129	DEF	56
MGC	97	RES	50	SPD	114
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	0	ATK	129	DEF	56
MGC	97	RES	50	SPD	114
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	0	ATK	129	DEF	56
MGC	97	RES	50	SPD	114

属性 炎 氷 雷 風 土 毒

レストシグ レストオール

リセットオール レストオール

属性	炎	氷	雷	風	土	毒
追加効果	-	-	-	-	-	-
追加効果	-	-	-	-	-	-
追加効果	-	-	-	-	-	-

## ジン

竜系  
草原の食肉地

Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
30	676	883	84	31	71
W	2	ATK	84	DEF	31
MGC	73	RES	31	SPD	71
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	2	ATK	84	DEF	31
MGC	73	RES	31	SPD	71
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	2	ATK	84	DEF	31
MGC	73	RES	31	SPD	71
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	2	ATK	84	DEF	31
MGC	73	RES	31	SPD	71

属性 炎 氷 雷 風 土 毒

レストシグ レストオール

リセットオール レストオール

属性	炎	氷	雷	風	土	毒
追加効果	-	-	-	-	-	-
追加効果	-	-	-	-	-	-
追加効果	-	-	-	-	-	-

## サウロイドデッド

竜系  
草原の食肉地

Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
32	890	3106	90	39	76
W	2	ATK	90	DEF	39
MGC	67	RES	34	SPD	76
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	2	ATK	90	DEF	39
MGC	67	RES	34	SPD	76
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	2	ATK	90	DEF	39
MGC	67	RES	34	SPD	76
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	2	ATK	90	DEF	39
MGC	67	RES	34	SPD	76

属性 炎 氷 雷 風 土 毒

レストシグ レストオール

リセットオール レストオール

属性	炎	氷	雷	風	土	毒
追加効果	-	-	-	-	-	-
追加効果	-	-	-	-	-	-
追加効果	-	-	-	-	-	-

## マーリド

竜系  
草原の食肉地

Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
27	570	679	78	28	66
W	1	ATK	78	DEF	28
MGC	68	RES	28	SPD	66
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	1	ATK	78	DEF	28
MGC	68	RES	28	SPD	66
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	1	ATK	78	DEF	28
MGC	68	RES	28	SPD	66
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	1	ATK	78	DEF	28
MGC	68	RES	28	SPD	66

属性 炎 氷 雷 風 土 毒

レストシグ レストオール

リセットオール レストオール

属性	炎	氷	雷	風	土	毒
追加効果	-	-	-	-	-	-
追加効果	-	-	-	-	-	-
追加効果	-	-	-	-	-	-

## イフリート

竜系  
草原の食肉地


Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
55	1855	4197	131	50	115
W	2	ATK	131	DEF	50
MGC	107	RES	50	SPD	115
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	2	ATK	131	DEF	50
MGC	107	RES	50	SPD	115
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	2	ATK	131	DEF	50
MGC	107	RES	50	SPD	115
Lv	EXP	HP	ATK	DEF	SPD
W	2	ATK	131	DEF	50
MGC	107	RES	50	SPD	115

属性 炎 氷 雷 風 土 毒


レストシグ レストオール


リセットオール レストオール


属性	炎	氷	雷	風	土	毒
追加効果	-	-	-	-	-	-
追加効果	-	-	-	-	-	-
追加効果	-	-	-	-	-	-


ダオ		Lv	EXP	2062	HP	5044	W	3136	
種別	竜系	59	W	3	ATK	138	DEF	54	
		MGC	112	RES	54	SPO	122		
		Lv	EXP	-	HP	-	W	-	
	-	W	-	ATK	-	DEF	-		
	-	MGC	-	RES	-	SPO	-		
	Lv	EXP	-	HP	-	W	-		
	-	W	-	ATK	-	DEF	-		
	-	MGC	-	RES	-	SPO	-		
	Lv	EXP	-	HP	-	W	-		
	-	W	-	ATK	-	DEF	-		
	-	MGC	-	RES	-	SPO	-		
	属性	火	0	水	0	風	-4	土	4
	落とすアイテム	勇氣の秘宝			スペシャルティS				
	落とすアイテム	スペシャルティS			スペシャルティL				
	光属性								
アームフォース									
特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果					
	ソイルプレス	土	単体	石化					
	真空波	-	-	-					
	-	-	-	-					

D-01		Lv		EXP	2568	HP	7353	W	3842	
種別	竜系	68	W	3	ATK	154	DEF	61		
		MGC	121	RES	61	SPO	138			
	幾何回廊アルヴィス	Lv	EXP	-	HP	-	W	-		
		-	W	-	ATK	-	DEF	-		
		-	MGC	-	RES	-	SPO	-		
		Lv	EXP	-	HP	-	W	-		
		-	W	-	ATK	-	DEF	-		
		-	MGC	-	RES	-	SPO	-		
		Lv	EXP	-	HP	-	W	-		
		-	W	-	ATK	-	DEF	-		
		-	MGC	-	RES	-	SPO	-		
		属性	火	0	水	0	風	4	土	-4
		落とすアイテム	スペシャルティM			不死鳥の翼				
		落とすアイテム	スペシャルティM			不死鳥の翼				
光属性										
アームフォース										
特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果						
	ウェントプレス	風	単体	静寂						
	真空波	-	範囲							
	-	-	-							

D-03		Lv	EXP	2669	HP	7953	W	3982	
種別	竜系	70	W	3	ATK	157	DEF	62	
出現地域	幾何回廊アルヴィス	MGC	123	RES	62	SPO	142		
	Lv	EXP	-	HP	-	W	-		
	-	W	-	ATK	-	DEF	-		
	-	MGC	-	RES	-	SPO	-		
	Lv	EXP	-	HP	-	W	-		
	-	W	-	ATK	-	DEF	-		
	-	MGC	-	RES	-	SPO	-		
	Lv	EXP	-	HP	-	W	-		
	-	W	-	ATK	-	DEF	-		
	-	MGC	-	RES	-	SPO	-		
	属性	火	0	水	0	風	-4	土	4
	落とすアイテム	リザレクトフル				エリクシア			
	落とすアイテム	リザレクトフル				エリクシア			
光属性									
ゲームフォース									
特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果					
	ソイルプレス	土	単体	石化					
	真空波	-	範囲	-					
	-	-	-	-					

D-00		Lv	EXP	2511	HP	7040	W	3440	
種別	竜系	67	W	3	ATK	154	DEF	61	
出現地域	幾何回廊アルヴィス	MGC	120	RES	61	SPO	138		
	Lv	EXP	-	HP	-	W	-		
	-	W	-	ATK	-	DEF	-		
	-	MGC	-	RES	-	SPO	-		
	Lv	EXP	-	HP	-	W	-		
	-	W	-	ATK	-	DEF	-		
	-	MGC	-	RES	-	SPO	-		
	Lv	EXP	-	HP	-	W	-		
	-	W	-	ATK	-	DEF	-		
	-	MGC	-	RES	-	SPO	-		
	属性	火	-4	水	4	風	0	土	0
	落とすアイテム	フルリキッド			内1				
	落とすアイテム	フルリキッド			内1				
光属性	—								
アームフォース	—								
特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果					
	アクアプレス	水	単体	猛毒					
	真空波	—	—	範囲	—				
	—	—	—	—	—				

D-02		Lv	EXP	2622	HP	7040		
種別	竜系	69	W	3	ATK	154		
出現地域	幾何回廊アルヴィス	MGC	122	RES	62	SPO		
	Lv	EXP	-	HP	-	W	-	
	-	W	-	ATK	-	DEF	-	
	-	MGC	-	RES	-	SPO	-	
	Lv	EXP	-	HP	-	W	-	
	-	W	-	ATK	-	DEF	-	
	-	MGC	-	RES	-	SPO	-	
	Lv	EXP	-	HP	-	W	-	
	-	W	-	ATK	-	DEF	-	
	-	MGC	-	RES	-	SPO	-	
	属性	火	4	水	-4	風	0	土
	落とすアイテム	MPチャージ1			得負ノ負			
	落とすアイテム	MPチャージ1			得負ノ負			
光属性								
アームフォース								
特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果				
	フレアプレス	火	単体	激炎				
	真空波	-	範囲					
	-	-	-					

タロス		Lv	EXP	132	HP	319	
種別	魔生物系	10	W	4	ATK	47	
		MGC	38	RES	18		
	Lv	EXP	-	HP	-	W	
	-	W	-	ATK	-	DEF	
	-	MGC	-	RES	-	SPO	
	Lv	EXP	-	HP	-	W	
	-	W	-	ATK	-	DEF	
	-	MGC	-	RES	-	SPO	
	Lv	EXP	-	HP	-	W	
	-	W	-	ATK	-	DEF	
	-	MGC	-	RES	-	SPO	
	属性	火	-4	水	0	風	0
	落とすアイテム	パワーリング			アイアンバネ		
	落とすアイテム	土の破片			石の破片		
光属性	なしLv1						
アームフォース	-						
特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果			
	ソイルプレス	土	単体	石化			
	真空波	-	-	範囲			
	-	-	-	-			
	-	-	-	-			



# イマリナルギア

Lv	EXP	1950	HP	11092	HP	3011
52	W	9	ATK	125	DEF	66
	MGC	100	RES	58	SPD	110
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性 水 0 風 0 土 8

フルリキント アイアスの盾

抵抗の秘宝 抵抗の盾

土Lv4

属性 水 0 風 0 土 8

フルリキント アイアスの盾

抵抗の秘宝 抵抗の盾

土Lv4

## ミミック

Lv	EXP	482	HP	1041	HP	843
20	W	7	ATK	68	DEF	31
	MGC	60	RES	31	SPD	58
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性 水 0 風 0 土 0

エクスタロッド リコタロッド

アームタロッド 砂の城

水Lv2 土Lv2

属性 水 0 風 0 土 0

エクスタロッド リコタロッド

アームタロッド 砂の城

水Lv2 土Lv2

# メルシーミミック

Lv	EXP	2376	HP	12556	HP	3650
54	W	11	ATK	135	DEF	68
	MGC	112	RES	68	SPD	121
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性 水 0 風 0 土 0

エクスタロッド リコタロッド

アームタロッド 砂の城

水Lv4 光Lv3

属性 水 0 風 0 土 0

エクスタロッド リコタロッド

アームタロッド 砂の城

水Lv4 光Lv3

属性 水 0 風 0 土 0

エクスタロッド リコタロッド

アームタロッド 砂の城

水Lv4 光Lv3

# アダマンギア

Lv	EXP	1846	HP	9882	HP	2863
50	W	9	ATK	121	DEF	64
	MGC	98	RES	57	SPD	107
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性 火 0 水 -4 風 -4 土 8

フルリキント アイアスの盾

抵抗の秘宝 抵抗の盾

水Lv3

属性 火 0 水 -4 風 -4 土 8

フルリキント アイアスの盾

抵抗の秘宝 抵抗の盾

水Lv3

## ルーシーミミック

Lv	EXP	1227	HP	4020	HP	1981
36	W	9	ATK	100	DEF	48
	MGC	87	RES	48	SPD	88
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性 火 0 水 0 風 0 土 0

マーキュリー エクスタロッド

リコタロッド アームタロッド

水Lv4 水Lv2 光Lv3

属性 火 0 水 0 風 0 土 0

マーキュリー エクスタロッド

リコタロッド アームタロッド

水Lv4 水Lv2 光Lv3

# ガーゴイル

Lv	EXP	59	HP	82	HP	125
7	W	1	ATK	39	DEF	14
	MGC	31	RES	12	SPD	31
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	HP	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性 火 0 水 -2 風 -2 土 4

ヒールリキント アナライザー

ヒールリキント アナライザー

光Lv3

属性 火 0 水 -2 風 -2 土 4

ヒールリキント アナライザー

ヒールリキント アナライザー

光Lv3


属性 火 0 水 -2 風 -2 土 4

ヒールリキント アナライザー


ヒールリキント アナライザー

光Lv3

## フェイクスタチュ

種別	魔法生物系							
出現地域	オルキナ教大神殿地下							
								
17	W	1	ATK	59	DEF	23		
	MGC	48	RES	20	SPD	49		
	Lv	EXP	HP	MP	MP			
	W	ATK	DEF	DEF	DEF			
	MGC	RES	SPD	SPD	SPD			
	Lv	EXP	HP	MP	MP			
	W	ATK	DEF	DEF	DEF			
	MGC	RES	SPD	SPD	SPD			
	Lv	EXP	HP	MP	MP			
	W	ATK	DEF	DEF	DEF			
	MGC	RES	SPD	SPD	SPD			
属性	火	0	水	-2	風	-2	土	4
落とすアイテム	レストストーン	防戦の秘薬						
狙われるアイテム	レストストーン	アナライザー						
光属性	±Lv2							
アームフォース	-							
技名	属性	範囲	追加効果					
-	-	-	-					
-	-	-	-					
-	-	-	-					


## ゴルゴン

ゴルゴン		Lv		EXP	1900	HP	5304	MP	2902		
		57		W	2	ATK	134	DEF	58		
種別		魔法生物系		MGC		101	RES	52	SPD	119	
出現地域		聖地ノワレ		Lv		EXP	-	HP	-	MP	-
						W	-	ATK	-	DEF	-
				MGC		-	RES	-	SPD	-	-
		Lv		EXP	-	MP	-	MP	-	-	-
				W		-	ATK	-	DEF	-	-
				MGC		-	RES	-	SPD	-	-
				W		-	ATK	-	DEF	-	-
				MGC		-	RES	-	SPD	-	-
				Lv		EXP	-	MP	-	MP	-
				W		-	ATK	-	DEF	-	
				MGC		-	RES	-	SPD	-	
		Lv		EXP	-	MP	-	MP	-	-	-
				W		-	ATK	-	DEF	-	-
				MGC		-	RES	-	SPD	-	-
属性		火	0	水	-2	風	-2	土	4		
落とすアイテム		レストストーン				アイアスの盾					
狙われるアイテム		フルリキッド				砂の城					
光属性		-				-					
アームフォース		-				-					
技名		属性		範囲		追加効果					
スフレットライン		-		扇形		石化		-			
-		-		-		-		-			
-		-		-		-		-			


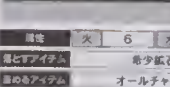
## ウンディーネ

ウンディーネ		Lv EXP 811 HP 746 MP 1335							
得意	魔法生物系	31	W	2	ATK	84	DEF	41	
			MGC	72	RES	132	SPD	71	
			W	-	HP	-	MP	-	
出現地域	ソリトン湖光洞	36	W	2	ATK	93	DEF	47	
			MGC	79	RES	136	SPD	80	
			W	-	HP	-	MP	-	
Lv EXP	1327	42	W	2	ATK	104	DEF	53	
			MGC	87	RES	141	SPD	90	
			W	-	HP	-	MP	-	
Lv EXP	1731	50	W	3	ATK	119	DEF	61	
			MGC	98	RES	148	SPD	104	
			W	-	HP	-	MP	-	
属性		火	-4	水	8	風	6	土	6
落とすアイテム		希少鉱石				オールウィック			
狙われるアイテム		オールチャージ				流湯の罠符			
光属性						水Lv3			
アームフォース						-			
技名	属性	範囲	追加効果						
	-	-	-	-					
	-	-	-	-					
	-	-	-	-					
	-	-	-	-					


## ヴァサーゴ


種別	魔法生物系	
出現地域	天南塔ザイフェルト	
	Lv	31
	EXP	69
	HP	880
	MP	2
	ATK	75
	DEF	1166
	W	2
	MGC	83
	W	1274
	MGC	2
	W	86
	MGC	86
属性	火	0
	水	-2
	風	-
	土	4
落とすアイテム	防戦の秘薬	
狙われるアイテム	ハイリキッド	
光属性	-	
アームフォース	-	
技名	属性	範囲
スタチュードロップ	土	単体
-	-	混乱
-	-	-


## ノーム

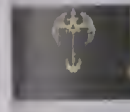
ノーム		Lv	Exp	811	HP	746	
種別	魔法生物系	31	W	2	ATK	84	
出現地域	魔都ヒルベルト		MGC	72	RES	132	
		Lv	Exp	1026	HP	1017	
		36	W	2	ATK	91	
			MGC	79	RES	130	
		Lv	Exp	1327	HP	1513	
		42	W	2	ATK	104	
			MGC	87	RES	141	
		Lv	Exp	1544	HP	2014	
		46	W	2	ATK	117	
			MGC	93	RES	144	
		属性					
		火	6	水	6	風	4
		土	4	落とすアイテム			
狙われるアイテム		オールチャージ					
光属性		±Lv3					
アームフォース		—					
戦闘データ	技名	属性	範囲	追加効果			
	—	—	—	—			
	—	—	—	—			
	—	—	—	—			
	—	—	—	—			


## サラマンド


サラマンド		Lv 31		EXP 811	HP 746	MP 1335				
種別	魔法生物系	31	W 2	ATK 84	DEF 41	SPD 71				
出現地域	エルゴード火山		MGC 72	RES 132						
		Lx Exp 1026	HP 1057							
		Rx 2	ATK 93							
		MGC 79	RES 136							
		Lv Exp 1327	HP 1576							
		Rx 2	ATK 104							
		MGC 87	RES 141							
		Lv Exp 1636	HP 2254							
		Rx 3	ATK 115							
		MGC 95	RES 146							
		属性	火	6	水	-4	風	6	土	6
		落とすアイテム	希少鉱石	オールクイック						
		狙われるアイテム	オールチャージ	紅蓮の罠符						
光属性							火Lv3			
アームフォース							-			
技名	属性	範囲					追加効果			
-	-	-					-			
-	-	-					-			
-	-	-					-			


ルフィード		Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD	W	INT
	31	W	2	ATK	84	DEF	41			
		MDC	72	RES	132	SPO	71			
	Lv	EXP	1026	MP	1057	ATK	96	DEF	1657	
	36	W	2	ATK	93	DEF	47			
		MDC	79	RES	136	SPO	80			
	Lv	EXP	1327	MP	1576	ATK	104	DEF	2101	
	42	W	2	ATK	104	DEF	53			
		MDC	87	RES	141	SPO	90			
	Lv	EXP	1487	MP	1915	ATK	110	DEF	2335	
	45	W	2	ATK	110	DEF	56			
		MDC	91	RES	143	SPO	95			
属性 火 0 水 6 風 8 土 -4										
魔法 炎 0 氷 0 雷 0 風 0 土 0										
魔法スキル アナライザー MPクイック1										
魔法スキル アナライザー MPチャージ1										
光属性 炎Lv1										
アームフェース										
技名 属性 範囲 追加効果										
---										
---										
---										

アノブルスライム		Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD	W	INT
	17	W	1	ATK	54	DEF	19			
		MDC	54	RES	23	SPO	49			
	Lv	EXP	1	MP	-	ATK	-	DEF	-	
	-	W	-	ATK	-	DEF	-			
	-	MDC	-	RES	-	SPO	-			
	Lv	EXP	-	MP	-	ATK	-	DEF	-	
	-	W	-	ATK	-	DEF	-			
	-	MDC	-	RES	-	SPO	-			
	Lv	EXP	-	MP	-	ATK	-	DEF	-	
	-	W	-	ATK	-	DEF	-			
属性 火 -4 水 4 風 0 土 0										
魔法 炎Lv1										
魔法スキル アナライザー MPクイック2										
魔法スキル アナライザー MPチャージ2										
アームフェース										
技名 属性 範囲 追加効果										
---										
---										
---										

ホルターガイスト		Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD	W	INT
	17	W	1	ATK	59	DEF	20			
		MDC	52	RES	20	SPO	49			
	Lv	EXP	-	MP	-	ATK	-	DEF	-	
	-	W	-	ATK	-	DEF	-			
	-	MDC	-	RES	-	SPO	-			
	Lv	EXP	-	MP	-	ATK	-	DEF	-	
	-	W	-	ATK	-	DEF	-			
	-	MDC	-	RES	-	SPO	-			
	Lv	EXP	-	MP	-	ATK	-	DEF	-	
	-	W	-	ATK	-	DEF	-			
属性 火 0 水 0 風 0 土 0										
魔法 炎Lv1										
魔法スキル アームタロット 好戦の秘宝										
魔法スキル アームタロット 好戦の秘宝										
アームフェース										
技名 属性 範囲 追加効果										
フアンキス力 単体										
---										
---										
---										

スライム		Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD	W	INT
	6	W	1	ATK	34	DEF	11			
		MDC	33	RES	13	SPO	29			
	Lv	EXP	-	MP	-	ATK	-	DEF	-	
	-	W	-	ATK	-	DEF	-			
	-	MDC	-	RES	-	SPO	-			
	Lv	EXP	-	MP	-	ATK	-	DEF	-	
	-	W	-	ATK	-	DEF	-			
	-	MDC	-	RES	-	SPO	-			
	Lv	EXP	-	MP	-	ATK	-	DEF	-	
	-	W	-	ATK	-	DEF	-			
属性 火 0 水 0 風 0 土 0										
魔法 炎Lv1										
魔法スキル アナライザー MPクイック1										
魔法スキル アナライザー MPチャージ1										
アームフェース										
技名 属性 範囲 追加効果										
---										
---										
---										

グレースライム		Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD	W	INT
	30	W	1	ATK	77	DEF	29			
		MDC	76	RES	34	SPO	71			
	Lv	EXP	838	MP	1091	ATK	85	DEF	1359	
	35	W	2	ATK	85	DEF	33			
		MDC	83	RES	39	SPO	80			
	Lv	EXP	1063	MP	1639	ATK	96	DEF	1689	
	41	W	2	ATK	96	DEF	37			
		MDC	92	RES	44	SPO	91			
	Lv	EXP	1182	MP	1950	ATK	101	DEF	1861	
	44	W	2	ATK	101	DEF	40			
属性 火 -4 水 4 風 0 土 0										
魔法 炎Lv2										
魔法スキル アナライザー MPクイック3										
魔法スキル アナライザー MPチャージ3										
アームフェース										
技名 属性 範囲 追加効果										
---										
---										
---										

リビングアームズ		Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	SPD	W	INT
	32	W	2	ATK	88	DEF	32			
		MDC	76	RES	32	SPO	75			
	Lv	EXP	971	MP	1443	ATK	97	DEF	1562	
	37	W	2	ATK	97	DEF	36			
		MDC	84	RES	36	SPO	84			
	Lv	EXP	1236	MP	2083	ATK	109	DEF	1952	
	43	W	2	ATK	109	DEF	41			
		MDC	92	RES	41	SPO	94			
	Lv	EXP	1323	MP	2387	ATK	112	DEF	2079	
	45	W	2	ATK	112	DEF	43			
属性 火 0 水 0 風 0 土 0										
魔法 炎Lv1										
魔法スキル アームタロット 好戦の秘宝										
魔法スキル アームタロット 好戦の秘宝										
アームフェース										
技名 属性 範囲 追加効果										
トマホーク 単体 スタン										
---										
---										
---										

1.

マ  
ア

攻  
路

サ  
フ  
イ  
ベ  
ント

デ  
ータ





## リビングパトラー

種族 魔道生物系  
出現地域 空中回廊ラスカーダ



Lv	EXP	1674	HP	3482	PI	2584
52	W	2	ATK	125	DEF	48
	MGC	104	RES	48	SPD	110
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---

落とすアイテム アームタロット 好戦の秘宝

落とすアイテム アームタロット 好戦の秘宝

光属性

アームフォース

技名	属性	範囲	追加効果
トマホーク	-	単体	スタン
フランキスカ	-	単体	-
-	-	-	-

## M-01

種族 魔道生物系  
出現地域 幾何回廊アルヴィス



Lv	EXP	2262	HP	7044	PI	3414
63	W	3	ATK	145	DEF	64
	MGC	107	RES	57	SPD	129
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	8	水	-4	風	0	土	0
----	---	---	---	----	---	---	---	---

落とすアイテム 防戦の秘宝 アイアスの盾

落とすアイテム フルリキッド 砂の城

光属性

アームフォース

技名	属性	範囲	追加効果
スタチュードロップ	土	単体	浮沈
スプレッドライン	-	範囲	石化
-	-	-	-

## M-03

種族 魔道生物系  
出現地域 幾何回廊アルヴィス



Lv	EXP	2321	HP	6253	PI	3497
64	W	3	ATK	147	DEF	58
	MGC	117	RES	58	SPD	131
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---

落とすアイテム アームタロット リザレクトフル

落とすアイテム アームタロット リザレクトフル

光属性

アームフォース

技名	属性	範囲	追加効果
トマホーク	-	単体	スタン
フランキスカ	-	単体	-
ゾードダンス	-	単体	-

## M-00

種族 魔道生物系  
出現地域 幾何回廊アルヴィス



Lv	EXP	2140	HP	7278	PI	3414
65	W	3	ATK	145	DEF	64
	MGC	114	RES	57	SPD	129
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	-2	水	-2	風	0	土	0
----	---	----	---	----	---	---	---	---

落とすアイテム フルリキッド

落とすアイテム アイアスの盾

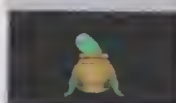
光属性

アームフォース

技名	属性	範囲	追加効果
ガイアクラッシュ	土	単体	石化
ボルトストリーム	雷	範囲	貫通
-	-	-	-

## M-02

種族 魔道生物系  
出現地域 幾何回廊アルヴィス



Lv	EXP	2148	HP	7278	PI	3414
63	W	3	ATK	145	DEF	64
	MGC	120	RES	57	SPD	129
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---

落とすアイテム オールクイック

落とすアイテム オールチャージ

光属性

アームフォース

技名	属性	範囲	追加効果
ゼリーターン	-	円周	SPOI スタン
-	-	-	-
-	-	-	-

## ラスカーダシステム

種族 その他  
出現地域 空中回廊ラスカーダ



Lv	EXP	1796	HP	7278	PI	3414
53	W	8	ATK	140	DEF	49
	MGC	96	RES	49	SPD	110
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	PI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	-4	風	-2	土	0
----	---	---	---	----	---	----	---	---

落とすアイテム フルリキッド

落とすアイテム スペシャルリイ M

光属性

アームフォース

技名	属性	範囲	追加効果
オーバーヒート	-	自身	神速 ATK↑ DEF↓
COOE W	雷	範囲	貫通
-	-	-	-

# リクトシステム

その他  
空中回廊ヘルクト



Lv	EXP	1984	HP	8596	MP	3038
56	種	9	ATK	136	DEF	57
	MGC	100	RES	51	SPD	117
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	

属性 火 0 水 -4 風 -2 土 0

フルリキッド MPチャージ3

MPクイック4 オールクイック

属性	範囲	追加効果
炎	自身	神速 ATK↑ DEF↓
炎	単体	

# リアルセイバー

その他  
空中回廊ヘルクト



Lv	EXP	1728	HP	3470	MP	2656
54	種	2	ATK	126	DEF	50
	MGC	97	RES	50	SPD	118
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	

属性 火 0 水 -4 風 -2 土 0

リセットオール リコタロット

リセットオール エクスタロット

属性	範囲	追加効果
炎	単体	減速
炎	範囲	
炎	範囲	

# ヘルクトセイバー

その他  
空中回廊ヘルクト



Lv	EXP	1809	HP	3640	MP	2775
55	種	2	ATK	128	DEF	50
	MGC	99	RES	50	SPD	120
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	

属性 火 0 水 -4 風 -2 土 0

レストオール リコタロット

レストオール エクスタロット

属性	範囲	追加効果
-	円周	DEF ↓ RES ↓
-	-	-
-	-	-

# イマジナルセイバー

その他  
空中回廊ラスカーダ



Lv	EXP	1553	HP	2932	MP	2403
51	種	2	ATK	121	DEF	47
	MGC	94	RES	47	SPD	113
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	

属性 火 0 水 -4 風 -2 土 0

リセットオール リコタロット

リセットオール エクスタロット

技名	属性	範囲	追加効果
CODE:S	—	単体	炎気
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

# ラスカーダセイバー

その他  
空中回廊ラスカーダ



Lv	EXP	1636	HP	3080	MP	2525
52	種	2	ATK	123	DEF	48
	MGC	95	RES	48	SPD	115
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	

属性 火 0 水 -4 風 -2 土 0

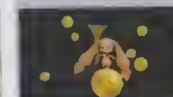
レストオール リコタロット

レストオール エクスタロット

属性	範囲	追加効果
炎	自身	炎気 ATK↑ MGC↓
炎	周囲	単体
炎	周囲	単体

# セルキー

その他  
???



Lv	EXP	462	HP	328	MP	15286
30	種	1	ATK	73	DEF	255
	MGC	60	RES	1	SPD	64
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	
Lv	EXP		HP			
	種		ATK		DEF	
	MGC		RES		SPD	

属性 火 3 水 3 風 3 土 3

アームタロット アイアスの鳥

エクスタロット アイアスの鳥

属性	範囲	追加効果
炎	自身	炎気
炎	周囲	炎気から逃走
炎	周囲	炎気から逃走

## ローン

Lv	EXP	903	HP	843	HP	1401
50	W	31	ATK	105	DEF	1
	MOC	82	RES	255	SPD	95
種族	その他					
出現地域	???					
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MOC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MOC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MOC	-	RES	-	SPD	-



属性	火	5	水	5	風	5	土	5
落とすアイテム	リコタロット				アイギスの盾			
落とすアイテム	リコタロット				アイギスの盾			
覚醒時	火Lv2		水Lv2		風Lv2		土Lv2	
アームフォース	—							
技名	属性	範囲	追加効果					
ミステイク	—	単体	—					
逃走	—	自身	戦闘から逃走					
	—	—	—					

## クーシー

Lv	EXP	1507	HP	1212	HP	2287
60	W	2	ATK	121	DEF	49
	MOC	92	RES	49	SPD	110
種族	その他					
出現地域	オルキア 数大神野地					
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MOC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MOC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MOC	-	RES	-	SPD	-



属性	火	4	水	4	風	4	土	4
落とすアイテム	ヒールリキッド				アナライザー			
落とすアイテム	ヒールリキッド				アナライザー			
覚醒時	-							
アームフォース	-							
技名	技名	属性	範囲	追加効果				
	-	-	-	-				
	-	-	-	-				
	-	-	-	-				
	-	-	-	-				

## ケルビー

Lv	EXP	1474	HP	1174	HP	1914
70	W	1	ATK	101	DEF	1
	MOC	101	RES	101	SPD	101
種族	その他					
出現地域	???					
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MOC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MOC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MOC	-	RES	-	SPD	-



属性	火	7	水	7	風	7	土	7
落とすアイテム	エクスタロット							
落とすアイテム	アームタロット							
覚醒時	火Lv3			水Lv3			風Lv1	
アームフォース								
技名	属性	範囲	追加効果					
ミステイク	-	単体						
逃走	-	自身	戦闘から逃走					
...	-	-						



# ボスモンスターデータ

## ワイバーン

属性	電系
出現地域	獣区バーセヴァル
11	EXP 0 HP 466 風 0 W 0
51	DEF 13 MAG 30 RES 13 SPD 29



属性	火 0 水 0 風 0 土 0
11	EXP 0 HP 466 風 0 W 0
51	DEF 13 MAG 30 RES 13 SPD 29

ワイバーン

ワイバーン

状態異常耐性	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

ワイバーン

技名	属性	範囲	追加効果
バーストショット	—	単体	状態変化解除
ウィングカッター	—	扇形	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

## 骸使い(1回目)

属性	人間系
出現地域	竜洞窟
11	EXP 1349 HP 1325 風 2615 W 91
51	DEF 21 MAG 50 RES 23 SPD 45



属性	火 -2 水 0 風 -2 土 4
11	EXP 1349 HP 1325 風 2615 W 91
51	DEF 21 MAG 50 RES 23 SPD 45

骸使い

骸使い

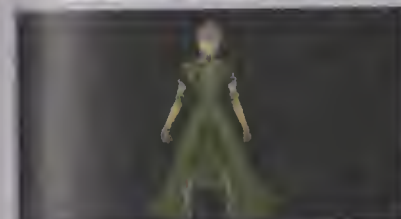
状態変化耐性	炎の怖み	状態異常耐性
フォースアップ+	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

骸使い

技名	属性	範囲	追加効果
死霊召喚	—	自身	スレイブボーンを一掃召喚
連撃・三突	—	単体	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

## 骸使い(2回目)

属性	人間系
出現地域	竜洞窟
13	EXP 0 HP 2224 風 0 W 0
55	DEF 23 MAG 55 RES 25 SPD 49



属性	火 -2 水 0 風 -2 土 4
13	EXP 0 HP 2224 風 0 W 0
55	DEF 23 MAG 55 RES 25 SPD 49

骸使い

骸使い

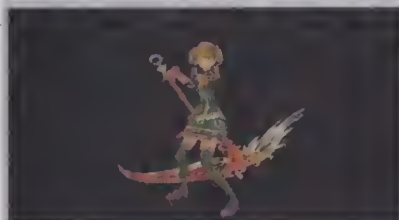
状態変化耐性	炎の怖み	状態異常耐性
フォースアップ	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

骸使い

技名	属性	範囲	追加効果
連撃・三突	—	単体	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

## ポーリャ(1回目)

種族	人間系
出現地域	マンデルロー海岸
LV	15
EXP	0
HP	1439
ATK	58
DEF	23
MAG	50
SPD	50



属性	火	4	水	-2	風	4	土	-2
落とすアイテム								
落とすアイテム								
出現時	火Lv2							

## ルーニャ(1回目)

種族	人間系
出現地域	マンデルロー海岸
LV	15
EXP	0
HP	1295
ATK	57
DEF	25
MAG	51
SPD	46



属性	火	-2	水	4	風	-2	土	4
落とすアイテム								
落とすアイテム								
出現時	水Lv1 土Lv1 水Lv1							

## ヒフロンス

種族	植物系
出現地域	アブラカマ
LV	20
EXP	3908
HP	6633
ATK	70
DEF	32
MAG	62
SPD	63



属性	火	-2	水	4	風	0	土	4
落とすアイテム	土のシーム							
落とすアイテム	石の破片							
出現時	土Lv1 水Lv2							

状態変化耐性	潮死ダメージ
—	—
—	—
—	—

技名	属性	範囲	追加効果
炎舞	火	円白	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

状態変化耐性	状態異常耐性
—	—
—	—
—	—

技名	属性	範囲	追加効果
六光	—	全体	足止め
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

状態変化耐性	状態異常耐性
—	—
—	—
—	—

技名	属性	範囲	追加効果
ネムリノチ	—	自身	DEF ↓ RES ↓
メザメノチ	—	自身	DEF ↑ RES ↑
ハルノタネ	—	全体	静寂
アキノタネ	—	全体	足止め
シェウカクサイ	—	全体	—
ンセンノムチ	—	全体	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—









カンヘル

カンヘル										職業	電系
										出現地域	クラ草子教会跡地
Lv	35	EXP	9704	HP	29107	MP	15732	W	156		
ATK	101	DEF	50	MISC	87	RES	50	SPD	89		



属性	火	0	水	0	風	0	土	0
宝とアイテム	フルリキッド				スペシャルティM			
宝のアイテム	レストオール				スペシャルティM			
宝の量	光Lv3				雷Lv3			

特殊防霉破壞	具有異常耐性
單體HP回復	—
—	—
—	—
—	—

[illegible]

## イグナーツ(1回目)

イグナーツ(1回目)				職業	人間系		
				出身地	クラゼン教会跡地		
LV	56	EXP	0	HP	101509	FL	0
ATK	138	DEF	52	MSC	116	W	0
				REC	90	SPD	136



風性	火	2	水	0	風	0	土	2
最もアイテム	-				-			
最もアイテム	紅蓮の破片				大地の破片			
発召時	水Lv3 土Lv3 風Lv4							

状態変化制御	必需の一環	品質向上
物理ダメージ軽減	光劣化抑制	期待
単独光劣化抑制	無死消光AP減少	ア
-	-	

[illegible]

## バビルサグ

バビルサグ						種族	ログレス系
						出生地	天竺国サイバート
Lv	36	EXP	10302	HP	29019	PU	16629
ATK	102	DEF	48	MSC	89	RES	48
						W	161
						SPD	100



属性	火	0	水	0	風	8	土	~2
鳥とアビリティ	疾風のジェム				防戦の翼			
鳥とアビリティ	烈風の爆片				防戦の翼			
元目	疾風Lv3							

状態変化耐性	SP0アップ付加	10.0/10.0
状態異常耐性	-	-
-	-	-
-	-	-

[illegible]

メタル・リボーン・Lv 41	EXP 12646	HP 43157	PI 20087	W 172	ATK 112	DEF 54	MGC 96	RES 54	SPD 110
融合ダンジョン・Lv 46	EXP 15305	HP 61832	PI 23973	W 185	ATK 122	DEF 59	MGC 103	RES 59	SPD 120



## スクイル

スクイル		機種	ロケス系	
		製造地	ソリトン製孔洞	
WI	EXP 9931	HP 21331	PS 16030	W 155
WI	DEF 48	MGC 100	MS 48	SPD 93



	火	-2	水	8	風	0	土	0
【技】炎の剣	流水のジェム				知識の軍			
【技】炎の盾	流星の破片				知識の軍			
【技】炎の槍	水Lv3							

PLV 41	EXP 12214	HP 31590	RI 19401	W 168	ATK 109	DEF 54	MOC 109	RES 54	SPD 103
PLV 46	EXP 14791	HP 46096	RI 23168	W 179	ATK 119	DEF 59	MOC 117	RES 59	SPD 113

## ウルグラ

ウルグラ		種族		ログレス系	
		出現地域		エルゴード火山	
HP	EXP 10278	MP	32074	PP	16590
DEF 105	45	ACC	89	W	160
		RES	46	SPD	96

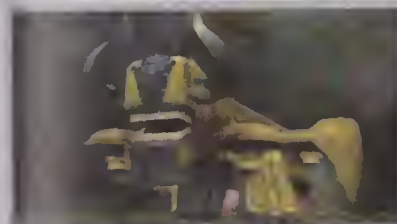


時間	火	8	水	-2	風	0	土	0
赤いダイヤル	爆炎のジェム			好戦の雲				
赤いダイヤル	紅蓮の爆片			好戦の雲				
黄銅砲	火Lv3							

XERO																		
41	EXP	12608	HP	47700	RI	20122	W	172	ATK	115	DEF	52	MGC	96	RES	52	SPD	106
46	EXP	15346	HP	68341	RI	24037	W	186	ATK	125	DEF	57	MGC	103	RES	57	SPD	116

バネトウ

バネトウ		種別		ログレス系	
		高耳地		農都ビルベルト	
36	EXP 10312	HP 25964	PI 16644	W 161	
103	DEF 52	MOC 89	NEE 52	SPD 95	



火	-2	水	-2	風	-2	土	-2
守護の角						アイスの庵	
砂の城						防戦の壘	

1/2-Lv	41	EXP	12582	HP	30614	FI	19985	W	171	ATA	113	DEF	57	MGC	96	RES	57	SPD	105
3-Lv	46	EXP	15277	HP	65323	FI	23930	W	185	ATK	123	DEF	63	MGC	103	RES	63	SPD	115

状態変化耐性	状態異常耐性	回復量アップ
物理リバーズ	光召リバーズ	-
-	-	-
-	-	-

[illegible]

状態変化耐性	象跡突き	必露の一撃
攻撃機突撃性Lv41, 46のみ	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---

[illegible]

状態変化耐性	ピンチガード	光召術無効
状態異常耐性		無効
炎耐性	無効	無効
氷耐性	無効	無効
雷耐性	無効	無効
毒耐性	無効	無効
重力耐性	無効	無効
炎耐性	無効	無効
氷耐性	無効	無効
雷耐性	無効	無効
毒耐性	無効	無効
重力耐性	無効	無効

[illegible]



クライド(1回目)

種別	人間系			
出現地域	京都ヒルベルト			
RI	28552	W	198	
RES	74	SPO	125	



0	水	2	風	2	土	0
セグメンタータ			防戦の軍			
渾身の確片			烈風の確片			
水Lv3 風Lv4 雷Lv2						

状態変化耐性	ほうぎょう兼効	特殊垢御座場
状態異常耐性	オートガード	戦闘不能防止
—	—	—
—	—	—
—	—	—

[illegible]

エメラルダス

**科属** 水腫生物系  
**出現地域** ソリトン腔乳洞



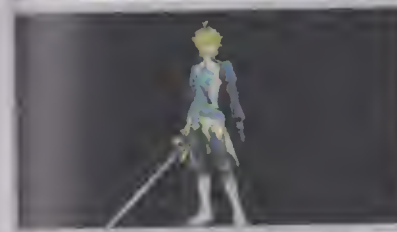
風	火	-4	水	8	風	0	土	0
防戦の足手								アイキスの輪
防戦の軍								アイギスの鎧
水Lv3								闇Lv3

狀態異常耐性	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

[illegible]

## アルス(2回目)

等級	人間系
出典	ダイヤモンド城



調音	火	0	水	0	風	0	土	0
属性・アイテム	-				-			
特殊ステータス	不死鳥の翼				抵抗の量			
数値	水Lv3				土Lv4		雷Lv3	

状態変化耐性	必勝の一撃	特殊防御破壊
状態異常耐性	ピンチガード	単独行動
—	—	—
—	—	—
—	—	—

[illegible]

マツダ

攻略

— サブイヘント

データ

刊例表











アルル

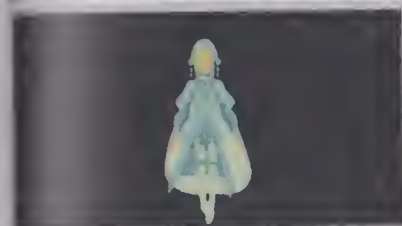
アルル		種別	ログレス系	
		設置場所	レゾルベント大氷壁	
EXP	27897	HP	205768	MP
DEF	66	魔防	148	SPD
		物理	41898	魔法
		物理	106	魔法
		物理	155	魔法



火	0	水	4	風	0	土	4
アイアスの盾				アイギスの盾			
射撃の費				知恵の費			
水Lv4 土Lv4 火Lv4							

リ्यूーズ(1回目)

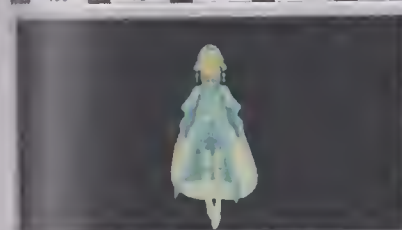
リユース(1回目)				編集		その他系		
				作成日時		置換ノワーレ		
64	EXP	0	IMP	140783	0	W	0	
100	DEF	70	MGC	112	RES	109	SPO	152



曜日	火	0	水	0	木	0	金	0
土曜日のみ 日曜日のみ	アイスの病				アイギスの盾			
使用可能	火Lv4	水Lv4	木Lv4	土Lv4	金Lv4	銀Lv4	銅Lv4	

## リ्यूース(2回目)

	EXP	HP	MP	ATK	DEF	MGC	INT	SPI
リユース(2回目)	25681	140783	38700	226	70	112	109	152



陣地	火	0	水	0	風	0	土	0
【お宝アイテム】	エリクシア				砂の城			
【お宝アイテム】	リザレクトフル				砂の城			
【お宝アイテム】	氷Lv4		氷Lv4		風Lv4		土Lv4	

DEFダウン	Lvダウン	光召スタン付加
渾死ダメージ	ほうきょう無効	特殊防御破壊
状態異常耐性	能力変化値半減	単独光召増幅
クリティカル防止	渾死消費AP減少	アンチフォース

[illegible]

状態変化耐性	光召の極み	状態異常耐性
オートカード+	物理ダメージ無効	光召無効
単独光召増幅	アンチフォース	-
-	-	-

[illegible]

状態変化耐性	光召スタン付加	抄写異常耐性
ピンチカード	専独光召増幅	剥死消費AP減少
アンチフォー	-	-
-	-	-

[illegible]マ  
フ

史

「サファイヤ」

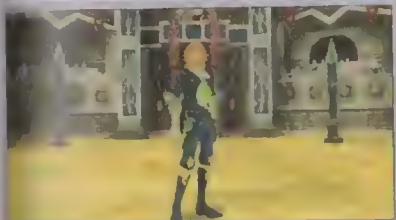
テ

—



## サーージュ

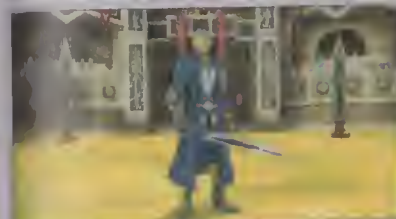
種族	人間系
出撃地	闘技場
HP	87745
EXP	0
DEF	71
MGC	108
RES	98
SPD	112



属性	火	水	風	土
炎ダメージ	0	0	0	0
氷ダメージ	0	0	0	0
雷ダメージ	0	0	0	0
風ダメージ	0	0	0	0
土ダメージ	0	0	0	0

## オイゲン

種族	人間系
出撃地	闘技場
HP	104745
EXP	0
DEF	74
MGC	88
RES	55
SPD	104



属性	火	水	風	土
炎ダメージ	0	0	0	0
氷ダメージ	0	0	0	0
雷ダメージ	0	0	0	0
風ダメージ	0	0	0	0
土ダメージ	0	0	0	0

## セシル

種族	人間系
出撃地	闘技場
HP	94745
EXP	0
DEF	68
MGC	108
RES	70
SPD	122



属性	火	水	風	土
炎ダメージ	0	0	0	0
氷ダメージ	0	0	0	0
雷ダメージ	0	0	0	0
風ダメージ	0	0	0	0
土ダメージ	0	0	0	0

追加効果	MGCダウン	RESダウン
炎変化耐性	炎召喚付加	RESアップ付加
炎異常耐性	炎召喚耐性	クリティカル防止
炎炎召喚増幅	炎召喚耐性	炎炎召喚増幅

技名	属性	範囲	追加効果
フレイムスロー	火	単体	炎耐性 ↓
機軸の愛	—	単体	状態異常回復 (炎以外)
アサルトバッシュ	—	円対	—
アクアフレイト	水	単体	炎耐性 ↓
クラッシュアース	土	円対	炎耐性 ↓
プレイアバロウ	—	円対	ATK ↑ MGC ↓
トルネードキック	風	全体	炎耐性 ↓
ミリオンクレイト	水	単体	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

追加効果	ATKダウン	DEFダウン
炎変化耐性	炎召喚付加	炎ダメージ ↑
炎異常耐性	炎召喚耐性	ピンチガード
炎炎召喚増幅	炎召喚耐性	炎炎召喚増幅
炎炎召喚増幅	炎召喚耐性	炎炎召喚増幅

技名	属性	範囲	追加効果
雷刃	雷	単体	炎耐性耐性 ↓
雷撃	—	自身	炎耐性耐性 (物理)
雷鳴	雷	単体	スタン
光弾	—	単体	炎耐性耐性回復
水牙	水	円対	MGC ↓
水牙	水	円対	MGC ↓
光弾	光	単体	—
斬影	雷	単体	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

追加効果	ATKダウン	MGCダウン
炎変化耐性	炎召喚付加	炎ダメージ ↑
炎異常耐性	炎召喚耐性	クリティカル防止
炎炎召喚増幅	炎召喚耐性	炎炎召喚増幅
炎炎召喚増幅	炎召喚耐性	炎炎召喚増幅

技名	属性	範囲	追加効果
セシル拳	—	単体	—
ブースト吹き	—	自身	ATK ↑ SPD ↑
バースト閃撃	—	円対	—
アストラル雷撃	—	円対	全属性耐性 ↑
ライジング閃撃	雷	単体	炎耐性 ↓
バーニング神剣	火	円対	ATK ↑ DEF ↓ MGC ↓ RES ↓
ダブル聖光弾	光	円対	—
イクシード召喚	雷	単体	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観



## レスリー

属性	人間系
必殺技	魔法場
Lv 65	EXP 0
HP 94745	MP 0
ATK 128	DEF 71
MGC 71	RES 85
SPD 128	



属性	火	0	水	0	風	0	土	0
必殺技	---							
必殺技	---							
必殺技	---							
必殺技	---							

火Lv3 風Lv4 土Lv3 水Lv2 雷Lv4

## ルーシャ

属性	人間系
必殺技	魔法場
Lv 75	EXP 0
HP 134745	MP 0
ATK 185	DEF 90
MGC 186	RES 90
SPD 165	



属性	火	4	水	0	風	4	土	0
必殺技	---							
必殺技	---							
必殺技	---							
必殺技	---							

光Lv4

## ヴァネッサ

属性	人間系
必殺技	魔法場
Lv 75	EXP 0
HP 144745	MP 0
ATK 185	DEF 90
MGC 132	RES 90
SPD 165	



属性	火	4	水	0	風	0	土	0
必殺技	---							
必殺技	---							
必殺技	---							
必殺技	---							

火Lv4

## マリーナース

属性	人間系
必殺技	魔法場
Lv 65	EXP 0
HP 94745	MP 0
ATK 128	DEF 71
MGC 71	RES 85
SPD 128	

## マリーナース

属性	人間系
必殺技	魔法場
Lv 65	EXP 0
HP 94745	MP 0
ATK 128	DEF 71
MGC 71	RES 85
SPD 128	

## マリーナース

属性	人間系
必殺技	魔法場
Lv 65	EXP 0
HP 94745	MP 0
ATK 128	DEF 71
MGC 71	RES 85
SPD 128	

## マリーナース

属性	人間系
必殺技	魔法場
Lv 65	EXP 0
HP 94745	MP 0
ATK 128	DEF 71
MGC 71	RES 85
SPD 128	

## マリーナース

属性	人間系
必殺技	魔法場
Lv 65	EXP 0
HP 94745	MP 0
ATK 128	DEF 71
MGC 71	RES 85
SPD 128	

## マリーナース

属性	人間系
必殺技	魔法場
Lv 65	EXP 0
HP 94745	MP 0
ATK 128	DEF 71
MGC 71	RES 85
SPD 128	

## マリーナース

属性	人間系
必殺技	魔法場
Lv 65	EXP 0
HP 94745	MP 0
ATK 128	DEF 71
MGC 71	RES 85
SPD 128	

## マリーナース

属性	人間系
必殺技	魔法場
Lv 65	EXP 0
HP 94745	MP 0
ATK 128	DEF 71
MGC 71	RES 85
SPD 128	

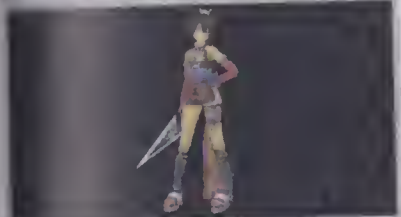
## マリーナース

属性	人間系
必殺技	魔法場
Lv 65	EXP 0
HP 94745	MP 0
ATK 128	DEF 71
MGC 71	RES 85
SPD 128	

ボスモンスターデータ 闘技場～幾何回廊アルフィス

サキ

種族	人間系
出現地域	闘技場
EXP	0
HP	154745
MP	0
DEF	89
MGC	141
RES	90
SPD	165



属性	0	水	4	風	0	土	4
得意技							
得意技							
得意技							

バエル

種族	植物系
出現地域	幾何回廊アルフィス
EXP	27040
HP	137226
MP	40610
DEF	96
MGC	128
RES	96
SPD	154



属性	水	-1	水	6	風	0	土	6
得意技	エリクシア							
得意技	エリクシア							
得意技	エリクシア							

レヴィアタン

種族	水陸生物系
出現地域	幾何回廊アルフィス
EXP	28208
HP	215805
MP	42284
DEF	82
MGC	129
RES	82
SPD	156



属性	火	-1	水	8	風	0	土	0
得意技	リザレクトフル							
得意技	リザレクトフル							
得意技	エリクシア							

状態変化耐性	無効アイテム回復+	ぼうぎょ無効
特殊防御破壊	状態異常耐性	物理ダメージ無効
光召術無効	戦術不能防止	クリティカル防止
単独光召術無効	源光消費AP減少	アンチフォース

技名	属性	範囲	追加効果
争の術	—	自身	SPD↑
風の術	—	自身	ATK↑ Lv1
鬼神招来	風	円対	静寂 RES↓ SPD↓
鬼神招来	雷	円対	麻痺 足止め DEF↓
閃刀・咬	—	単体	猛毒
閃刀・乱	—	単体	混乱
閃刀・滅	—	単体	状態変化解除
夢幻	—	単体	MPダメージ
秘術・天権	—	円対	足止め スタン
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

状態変化耐性	状態異常耐性	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

技名	属性	範囲	追加効果
ハジマリノキ	—	自身	DEF↑ RES↑
オウリノキ	—	自身	DEF↑ RES↑
水ウサノタネ	—	単体	静寂 足止め
キョウウサノタネ	—	単体	水耐性↑ 土耐性↓
トオカンヤ	—	直線	スタン
シセンノムチ	—	単体	—
エイヨウホキョウ	—	自身	HP回復
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

状態変化耐性	状態異常耐性	オートガード
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

技名	属性	範囲	追加効果
アシッドバーツ	水	単体	ATK↓ DEF↓ MGC↓ RES↓
タイダルビラー	水	直線	水耐性↑
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

## ヨルムンガンド

Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
69	30061	236683	44912	247	167	84	165	150



属性	火	4	水	-1	風	4	土	-1
落とすアイテム	エリクシア				リザレクトフル			
落とすアイテム	リザレクトフル				持久の薬			
光属性	光Lv2							

## アバドン

Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
72	31749	274880	47219	251	172	87	134	166



属性	火	6	水	-1	風	-1	土	6
落とすアイテム	リザレクトフル				アイアの鳥			
落とすアイテム	エリクシア				持久の薬			
光属性	火Lv4 土Lv4 風Lv4							

## アルヴィス

Lv	EXP	HP	MP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
74	38310	299562	56786	296	176	128	136	170



属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	エリクシア				砂の城			
落とすアイテム	リザレクトフル				好戦の杖			
光属性	火Lv4	水Lv4	風Lv4	土Lv4	火Lv4	水Lv4	風Lv4	土Lv3

状態異常耐性	クリティカル防止
—	—
—	—
—	—

技名	属性	範囲	備考
ベルセルク	—	円周	ATK↑ DEF↓ MA ↓
アースガルス	土	円周	—
ビフレスト	光	扇形	炎気
ラグナロク	—	直線	麻痺 DEF ↓
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

状態異常耐性	MGCアップ付地
物理ダメージ無効	—
—	—
—	—

技名	属性	範囲	備考
雷鳴の翼	—	円周	Lv ↓
龍座の胸	土	単体	スタン Rico ↓
蛇舌の吐息	火	扇形	混乱
全ての翼	火 土	円周	Lv ↓
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

状態異常耐性	能力強化半減
—	—
—	—
—	—

技名	属性	範囲	備考
バーストショット	—	単体	状態変化解除
ウィングカッター	—	扇形	—
トリプルショット	—	円周	—
崩壊の咆哮	—	自身	DEF↑ RES↑
支配の咆哮	—	自身	マージンAP DEF↑
審判の咆哮	—	自身	炎気AP ATK↑ DEF↑
神威の咆哮	—	自身	カタルシス DEF↑
神威の咆哮	—	自身	審判の咆哮 DEF↑
守護の咆哮	—	自身	DEF↑ RES↑
炎威の咆哮	—	自身	マージンAP DEF↑
怒涛の咆哮	—	自身	炎威の咆哮 DEF↑
天威の咆哮	—	自身	光属性無効 DEF↑
龍威の咆哮	—	自身	トリプルショット AP ↓
神威の咆哮	—	自身	神威の咆哮 DEF↑
守護の咆哮	—	自身	守護の咆哮 ATK ↓
神威の咆哮	—	自身	神威の咆哮 ATK ↓



## 隠された3体のログレスと契約しよう

ログレスの総数は12体だが、ストーリーに直接関係するのは9体。残り3体はどこに……というと、ちまたには出現し、ほかのログレスと同様契約も可能。その隠されたログレスの出現条件は右のとおり。とはいえでも契約できるので、条件を満たしている状態で戦えるのもいいだろう。ただし、いままで戦ったログレスとは比較にならない強さを誇っている。攻略は、以下にまとめたので参考にしてほしい。



中 吊鐘塔で入手した飛光銀と衝突したのがマッシュガル。その経緯と原因が、契約時に判明することになる。

### 隠しログレスの出現手順

#### クドアンヌ

- 空中回廊ベルクト浮上後、「歳月の宿」に行く

#### マッシュガル

- ギルドの特殊クエスト「古代文明の探求1」及び「古代文明の探求2」をクリアして、ブレイブセシル号を強化しておく
- 空中回廊ベルクト浮上後、ブレイブセシル号でオルキナ大陸の、山頂に湖があるいちばん高い山の上に行く
- ガイドマップに移動するマッシュガルの位置が表示されるので、ガイドマップを見ながら後ろからマッシュガルに接触する

#### アルル

- クドアンヌとマッシュガルの2体と契約してからソルベント大氷壁に行く
- 遺跡中腹に新しい道ができていますので、そこから先に進んで雪姫の祭壇に向かう

### クドアンヌ

歳月の宿 Chart98以降  
MAP140-07



属性は水と風属性をできるだけ上げておく。物理耐性も上げておく。光属性光召術対策に注意するので便利だ。また、単独光召増幅などのアンチフォースのバフとなる。さらに、状態異常の足止めや静電を付加されるので、防止効果のある装身具や、防電アイテムを用意しておくこと。

基本DATA	
64	177759
主な技	
マッシュライド	単体のMGC、RESアップ
光円環	範囲に無属性ダメージ。追加効果：静電
静電波	単体に無属性ダメージ
静電	範囲に水属性ダメージ。追加効果：足止め
静電の閃光	光召無効効果

### 物理攻撃メインで戦おう

弱点も耐性もないが、RESよりDEFが少し低く、機知の曖昧で光召無効を付加するので、物理攻撃をメインに各種エクセルアクトをからめて戦うといい。フォースシールドで物理無効を付加されたらディスベルでの解除を忘れずに。空撃や悠久円環が非常に強力なので、2500～2800程度のHPはつねに確保しておこう。



フォースシールドのほか、フラッシュライトやリジエネイトを使われたらすぐにティスベルで解除を。

※クドアンヌの暴走データは、空中回廊ベルクトクリア後のものです。クリアは11/29日※参照

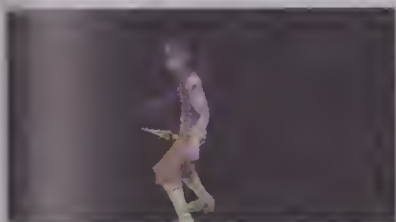


# ネームドモンスターデータ

## マモン

属性 人間系  
出現地域 マンデロー海岸

Lv	70	EXP	0	HP	193781	PP	66529	W	260
DEF	176	DEF	85	MGC	148	RES	85	SPD	162

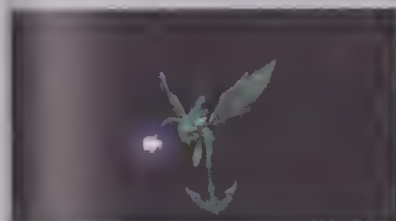


属性	火	-1	水	0	風	-1	土	6
落とすアイテム	カルンウェナン				迅速の翼			
落とすアイテム	骨鳥の翼				迅速の翼			
光属性	風Lv4							
状態変化耐性	状態異常耐性				SPアップ付加			
属性アイテム回復+	急所突き				ぼうぎょ無効			
特殊防御破壊	物理ダメージ無効							
光召喚効果								
技名	属性	範囲	追加効果					
カキリキ	-	単体	RICO範囲					
フッシュ	-	単体	スタン					
-	-	-	-					
-	-	-	-					

## レモラ

属性 水棲生物系  
出現地域 海竜りの道

Lv	13	EXP	0	HP	19233	PP	20372	W	154
DEF	97	DEF	43	MGC	82	RES	43	SPD	83



属性	火	-2	水	6	風	-2	土	6
落とすアイテム	水のジエム				迅速の翼			
落とすアイテム	迅速の翼				迅速の翼			
光属性	—				—			
状態変化耐性	状態異常耐性				状態異常耐性			
属性回復アップ	—				—			
技名	属性	範囲	追加効果					
ライフソング	土	円筒	石化	—				
—	—	—	—	—				
—	—	—	—	—				
—	—	—	—	—				

## オケアノス

属性 水棲生物系  
出現地域 ソリトン陸乳風

Lv	69	EXP	0	HP	127037	PP	72254	W	286
DEF	174	DEF	163	MGC	147	RES	163	SPD	140



属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	赤銅の翼				アイキスの鱗			
落とすアイテム	防戦の翼				アイキスの鱗			
光属性	水Lv4 土Lv2 氷Lv4							
	状態変化耐性				必殺の一撃+			
	光召の痛み				状態異常耐性			
アームアース	絶対光召喚				光召待機破壊			
	対							

## キンクオブキング

属性 水棲生物系  
出現地域 海龍ヒルベルト

Lv	41	EXP	0	HP	25865	PP	31077	W	192
DEF	111	DEF	52	MGC	96	RES	140	SPD	95



属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	王の財布				知識の書			
落とすアイテム	オールクイック				知識の書			
光属性	火Lv3 風Lv3 土Lv3							
	状態変化耐性				状態異常耐性			
	光召リバーズ				絶対光召増幅			
デューマス								

技名	技名	属性	範囲	追加効果	
	ノイズリサイタル	-	円筒	嵐海	嵐気
	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-

マ

攻

サ  
ブ  
ア  
イ  
ベ  
ン  
ト

デ  
ー  
タ

世  
界



## ベヌウ

ベヌウ				属性		石翼生物系			
				出現地域		空中庭園ヘルクト			
LV	68	EXP	0	HP	177023	HP	62132	W	249
ATK	163	DEF	87	MGC	128	DEF	87	SPD	149



属性	火	0	水	0	風	6	土	-1	
落とすアイテム	ケリュウケイオン				風伏の草				
落とすアイテム	オールチャージ				不死鳥の翼				
覚醒時	水Lv4		風Lv4		雷Lv4				
アームフォース	状態変化耐性				神速追加				
	状態異常耐性				物理ダメージ軽減				
	光召リバー				—				
特殊効果	技名	属性	範囲	追加効果					
	スカイフレイター	—	単体	スタン	—				
	ヒカリノアメ	光	円錐	—					
	—	—	—	—					

## キャサリン

キャサリン				属性	石翼生物系				
				出現地域	レテアの島				
Lv	35	EXP	0	HP	13544	HP	19228	W	137
ATK	101	DEF	39	MGC	74	DEF	35	SPD	80



属性	火	0	水	0	風	4	土	-2
落とすアイテム	フルリキッド				不死鳥の翼			
落とすアイテム	好戦の秘宝				好戦の翼			
覚醒時	火Lv2							
アームフォース	状態変化耐性				状態異常耐性			
	暴走行動				—			
	—				—			
特殊効果	技名	属性	範囲	追加効果				
	キツツキ	—	単体	—				
	ファットプレス	—	円錐	スタン				
	—	—	—	—				

## マイク

マイク				属性		出現地域	
LV	59	EXP	0	HP	112206	HP	41100
ATK	145	DEF	48	MGC	108	DEF	48



属性	火	0	水	0	風	4
落とすアイテム	ムッシュブシュ					好戦の秘宝
落とすアイテム	好戦の秘宝					好戦の秘宝
覚醒時	火Lv4		水Lv4		雷Lv4	
アームフォース	状態変化耐性					状態変化耐性
	戦闘不能防止					戦闘不能防止
	—					—
特殊効果	技名					属性
	キツツキ					— 単体
	ファットプレス					— 円錐 スタン
	—					—

## ダイアナ

ダイアナ

種族

性別

出現地域

レベル

Lv	36	EXP	0	HP	9751	HP	1840	W	184
ATK	100	DEF	38	MGC	79	DEF	38	SPD	80



属性	火	0	水	0	風	4
落とすアイテム	アシストシューズ					好戦の秘宝
落とすアイテム	好戦の秘宝					好戦の秘宝
覚醒時	—					—
アームフォース	状態変化耐性					戦闘不能防止
	—					—
	—					—
特殊効果	技名	属性	範囲	追加効果		
	チツクラッシュ	—	単体	スタン	—	
	チツクライ	—	自身	キャサリンを1体倒す	—	
	—	—	—	—	—	

レーシー

属性 植物系  
出現地域 カウス地下道

HP	0	EXP	13677	PP	17471	W	150
DEF	43	MGC	76	RES	43	SPD	76



属性	火	-2	水	0	風	0	土	8
----	---	----	---	---	---	---	---	---

落とすアイテム	タスラム	知識の量
落とすアイテム	リザレクトフル	知識の量
特徴	水Lv2 土Lv2	
状態変化耐性	光召スタン付加	
状態異常耐性	単独光召増幅	
	-	-
	-	-
	-	-

技名	属性	範囲	追加効果
ロー	-	円周	見失
ローノ	風	単体	ATK↓ DEF↓
	-	-	-
	-	-	-

ジャックランタン

属性 植物系  
出現地域 ナブラ密林

HP	0	EXP	154008	PP	58085	W	241
DEF	83	MGC	125	RES	80	SPD	143



属性	火	-1	水	6	風	0	土	0
----	---	----	---	---	---	---	---	---

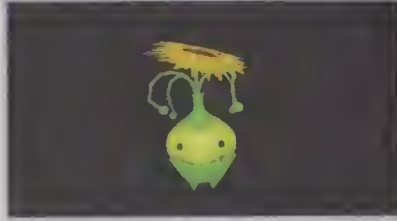
落とすアイテム	OEF	好戦の量
落とすアイテム	フルリキッド	好戦の量
特徴	火Lv3 風Lv2 土Lv4 雷Lv3	
状態変化耐性	再生付加	
状態異常耐性	単独攻撃の心得	状態異常耐性
	-	-
	-	-
	-	-

技名	属性	範囲	追加効果
ザルスナップ	-	単体	-
リノコエ	-	自身	ディザニアを1体召喚
リノレスカオリ	-	円周	石化 睡眠
リノッシュ	-	単体	-

ヒマワリア

属性 植物系  
出現地域 カロアス製菓

HP	30	EXP	0	PP	14940	W	153
DEF	91	MGC	89	RES	40	SPD	79



属性	火	-2	水	4	風	0	土	0
----	---	----	---	---	---	---	---	---

落とすアイテム	ヒマワリの押し花	知識の量
落とすアイテム	エクスタロント	知識の量
特徴	-	-
状態変化耐性	祝福付加	
状態異常耐性	オートガード	
戦闘不能防止	-	-
	-	-
	-	-

技名	属性	範囲	追加効果
重りの花粉	-	単体	睡眠
サンライトキャノン	光	単体	ATK↓ RES↓
	-	-	-
	-	-	-

エリザベート

属性 不死系  
出現地域 ジャダ

LV	71	EXP	0	HP	202483	W	67297	W	261
ATK	178	DEF	90	MGC	133	MES	90	SPD	157



属性	火	-1	水	0	風	-1	土	8
----	---	----	---	---	---	----	---	---

落とすアイテム	アスカロン	知識の量
落とすアイテム	オールクイック	アイギスの量
特徴	火Lv4 雷Lv4 雷Lv4	
状態変化耐性	必殺の一撃	
状態異常耐性	状態異常耐性	
単独光召増幅	アンチフォース	
	-	-
	-	-

技名	属性	範囲	追加効果
ヒゲキノカバン	雷	扇形	睡眠
ライフスボア	-	単体	HP吸収
ハジマリソルギ	-	単体	スタン
	-	-	-

攻略

イヘント

データ

世界観

## タナトス

		属性		不死系	
		出現地域		奥都ヒルベルト	
Lv	53	EXP	0	MP	79383
ATK	143	DEF	70	MGC	111
		RES	64	SPB	121



属性		火	-2	水	0	風	-2	土	8
落とすアイテム		スリークォーター				持久の盾			
落とすアイテム		アイアスの盾				持久の盾			
光属性		水Lv3				土Lv3			
アームフォース		状態変化耐性				光召スタン付加			
		炎死ダメージ+				炎所変R+			
		状態異常耐性				光召待機破壊			
		—				—			
戦術メモ	技名	属性	範囲	追加効果					
	コープスバースト	雷	単体	スタン					
	デスカッター	雷	直線	石化	スタン				
		—	—	—					
		—	—	—					

## ニュクス

		属性		不死系	
		出現地域		聖域ノワレ	
Lv	64	EXP	0	MP	146771
ATK	165	DEF	75	MGC	126
		RES	75	SPB	141



属性		火	-2	水	0	風	-2	土	8
落とすアイテム		キルティチェーン				エリクシア			
落とすアイテム		スペシャルリール				エリクシア			
光属性		雷Lv3							
アームフォース		状態変化耐性				必殺の一撃+			
		雷撃++				ぼうぎょ無効			
		状態異常耐性				-			
		-				-			
技名		属性	範囲	追加効果					
葬の解放		雷	自身	ATK↑					
葬の連撃		雷	単体	-					
-		-	-	-					
-		-	-	-					

## ハデス

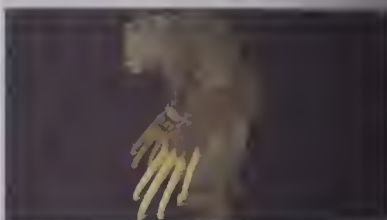
		属性		不死系	
		出現地域		冥都ヒルベルト	
Lv	62	EXP	0	MP	130640
ATK	152	DEF	73	MGC	124
		RES	60	SPB	121



属性	火	-2	水	0	風	-2	土	8
落とすアイテム	死神の杖					アリスの宝		
落とすアイテム	抵抗の事					アリスの宝		
光属性	火Lv4	水Lv4	風Lv4	土Lv4	雷Lv4	雷Lv4		
	Lvダウン					【状態異常】		
	属性影響アップ					【状態異常】		
アームフォース	状態異常耐性					【状態異常】		
	単独光召喚							
</								

## カリスト

		属性		不死系	
		出現地域		冥都ヒルベルト	
Lv	50	EXP	0	MP	65966
ATK	136	DEF	67	MGC	107
		RES	61	SPB	121



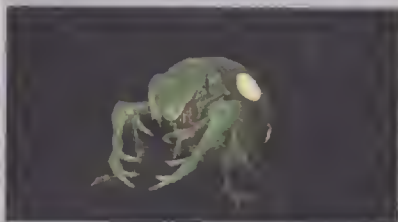
属性	火	-2	水	-2	風	0	土	8
落とすアイテム	アーマークロー					アリスの宝		
落とすアイテム	好戦の証書					アリスの宝		
光属性	水Lv4 土Lv3					炎Lv2		
アームフォース	状態変化耐性					炎耐性 高		
	状態異常耐性					ア		
技名	属性	範囲	追加効果					
チャージクロー	—	単体	炎属性					
ベアルクライ	—	円周	スタン					
	—	—						
	—	—						





## ナナホシ

種族	昆虫系
出現地域	空中回廊ヘルフト
Lv	63
EXP	0
HP	139830
MP	55397
ATK	163
DEF	81
MGC	122
RES	74
SPD	139



属性	火	0	水	0	風	-2	土	0
落とすアイテム	カサホルグ				好戦の重			
落とすアイテム	スペシャリティル				好戦の重			
覚醒時					光Lv3			闇Lv4
アームフォース					状態変化耐性			ぼうぎょ無効
					状態異常耐性			回復量アップ
					単独光召喚			単独行動

技名	属性	範囲	追加効果
三段巻爪	—	単体	—
毒の毒蓋	—	単体	猛毒 病気 睡眠 RES ↓
—	—	—	—
—	—	—	—

## セバル

種族	鳥系
出現地域	レゾルベント大氷壁
Lv	43
EXP	0
HP	42224
MP	31289
ATK	122
DEF	59
MGC	97
RES	54
SPD	102

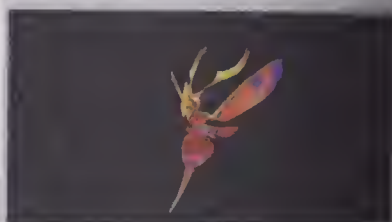


属性	火	0	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	エレメントソルレ				フルリキッド			
落とすアイテム	スペシャリティル				スペシャリティル			
覚醒時					—			—
アームフォース					状態変化耐性			炎光ダメージ+
					状態異常耐性			—
					—			—

技名	属性	範囲	追加効果
チェインテイル	—	圆形	ATK ↓
スパイクテイル	—	単体	MGC ↓
グラビトンサマー	—	単体	スタン
フリースクロス	氷	円対	足止め

## ティターニア

種族	昆虫系
出現地域	—
Lv	64
EXP	0
HP	5176
MP	5120
ATK	147
DEF	58
MGC	108
RES	54
SPD	—



属性	火	0	水	0	風	-4	土	0
落とすアイテム	レストオール				リザレ			
落とすアイテム	レストオール				リザレ			
覚醒時					—			—
アームフォース					猛毒付加			回復付加
					病気付加			—
					—			—

技名	属性	範囲	追加効果
スクリュートライブ	—	単体	Lv ↓
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

## タルタロス

種族	鳥系
出現地域	—
Lv	30
EXP	0
HP	14940
MP	18015
ATK	94
DEF	44
MGC	76
RES	40
SPD	—



属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	天幕雲刺				アイ			
落とすアイテム	砂の城				砂			
覚醒時					—			—
アームフォース					状態変化耐性			炎光ダメージ+
					特殊防御破壊			—
					—			—

技名	属性	範囲	追加効果
ガイアクラッシュ	土	単体	石化
ボルトストリーム	雷	円対	—
—	—	—	—
—	—	—	—

# デンドロミミック

種族 魔法生物系  
出現地域 エブル遺跡

HP	EXP	0	MP	106499	W	49874	W	227
DEF	75	MGC	119	RES	75	SPD	132	



属性	火	0	水	0	風	0	土	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---

得意アイテム	明瞭の星手	砂の城
必殺アイテム	アイアスの盾	アイキスの盾

得意技	水Lv4	風Lv4	雷Lv2
得意技	状態変化耐性	光召の痛み	
得意技	状態異常耐性	ピンチガード	
得意技	単独光召増幅	単独行動	
	—	—	
	—	—	

得意技	属性	属性	追加効果
1111レス	—	属性	DEF ↓ RES ↓
カネ	—	属性	混乱
—	—	属性	—
—	—	属性	—

# エベタム

種族 魔法生物系  
出現地域 空中闘艦ラスカーダ

HP	EXP	0	MP	161443	W	57887	W	237
DEF	77	MGC	128	RES	77	SPD	145	



属性	火	0	水	0	風	0	土	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---

得意アイテム	勇者の手甲	好戦の軍
必殺アイテム	アームタロット	好戦の軍

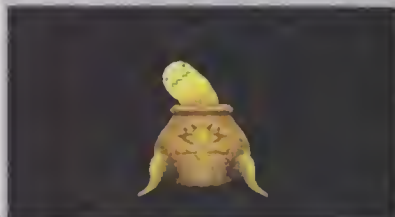
得意技	—	—
得意技	ATKダウン	DEFダウン
得意技	MGCダウン	RESダウン
得意技	SPDダウン	Lvダウン

得意技	属性	属性	追加効果
トク	—	属性	スタン
1111レス	—	属性	—
1111レス	—	属性	—
—	—	属性	—

# ベリスライム

種族 魔法生物系  
出現地域 大函括サイフェルト

HP	EXP	0	MP	44225	W	30834	W	178
DEF	51	MGC	101	RES	55	SPD	102	



属性	火	3	水	3	風	3	土	3
----	---	---	---	---	---	---	---	---

得意アイテム	アンチコーダー	抵抗の盾
必殺アイテム	抵抗の盾	アイキスの盾

覚醒前	火Lv3	風Lv3	光Lv3
アームフォース	状態変化耐性		光召スタン付加
	光召の痛み		状態異常耐性
	光召持続短縮		—
	—		—
	—		—

得意技	属性	属性	追加効果
ゼリーターン	—	属性	SPD ↓ スタン
—	—	属性	—
—	—	属性	—
—	—	属性	—

マンブ

夜郎

サファイイベント

データ

世界観



## 武器リスト

**バルムンク**

価値 シ 量特攻+  
ラ 量特攻  
ATK 上昇  
2.2

LV1 8 LV2 15 LV3 30

入手 丸く切った棒

**メディカルソード**

価値 シ 応急手当  
ラ 自己回復  
回復量アップ  
2.2

LV1 23 LV2 45 LV3 90

入手 帝都ダイヤモンド(-P92)

**プラントギア**

価値 シ 植物特攻+  
ラ 植物特攻  
土属性耐性  
2.2

LV1 43 LV2 85 LV3 170

入手 ナブラ密林(-P110)

**ワイルドシメター**

価値 シ 必中  
ラ 範囲  
ATK ダウン  
2.2

LV1 35 LV2 70 LV3 140

入手 コビンの墓(-P106)

**コラ**

価値 シ ATKアップ付加  
ラ ATKダウン  
速の半配  
2.2

LV1 53 LV2 105 LV3 210

入手 首都カルブクルス(-P98)

**ディフェンダー**

価値 シ ガード性能アップ  
ラ オートガード  
DEF ストック  
2.2

LV1 80 LV2 160 LV3 320

入手 オハリス(-P103)

**マクアフティル**

価値 シ 両端剣効  
ラ 両端付加  
フォースアップ  
2.2

LV1 70 LV2 140 LV3 280

入手 エル(-P102)

**不屈の大剣**

価値 シ ピンチガード  
ラ 無死タメジナ  
HP 上昇  
2.2

LV1 83 LV2 165 LV3 320

入手 オハリス(-P103)

**インタラプター**

価値 シ 速の半配  
ラ アンチフォース  
クリティカル防止  
2.2

LV1 125 LV2 188 LV3 250

入手 カウス地下道(-P117)

**オクトハート**

価値 シ 基礎SPアップ  
ラ 基礎リバーサルAP  
SPDアップ付加  
2.2

LV1 108 LV2 215 LV3 430

入手 バトラキテス(-P101)

**エグゼキューション**

価値 シ SPD 上昇+  
ラ 速める  
必殺の一撃  
2.2

LV1 150 LV2 285 LV3 380

入手 アヘリス(-P311)

**フラガラッハ**

価値 シ SPD 上昇2  
ラ 基礎リバーサル  
必殺  
2.2

LV1 110 LV2 220 LV3 440

入手 クレイデル(-P105)

**聖剣ノワレ**

価値 シ 敵技範囲短縮  
ラ 敵技効果アップ  
エクセルアップ  
フォースアップ  
2.2

LV1 245 LV2 368 LV3 490

入手 デイアモンド城(-P94)

**クレイモア**

価値 シ ATK 上昇+  
ラ ATK 上昇  
HP 上昇  
2.2

LV1 18 LV2 35 LV3 70

入手 ジャダ(-P91)

**出刃包丁**

価値 シ 水棲生物特攻+  
ラ 水棲生物特攻  
水属性耐性  
2.2

LV1 48 LV2 95 LV3 190

入手 首都アントラクス(-P118)

**木刀**

価値 シ SPD 固定50  
ラ 武器の取扱い  
速足行動  
2.2

LV1 60 LV2 90 LV3 120

入手 帝都ダイヤモンド(-P11)

**ツバイハンター**

価値 シ ATK 上昇2+  
ラ ATK 上昇+  
HP 上昇2  
2.2

LV1 58 LV2 115 LV3 230

入手 聖都ベネトラス(-P118)

**チャーク**

価値 シ 必中  
ラ 必中の一撃  
ATK 上昇2  
2.2

LV1 205 LV2 308 LV3 410

入手 首都ビルベルト(-P120)

**フランベルジュ**

価値 シ 炎属性付加+  
ラ 炎属性付加  
炎属性耐性  
2.2

LV1 90 LV2 180 LV3 360

入手 フェリス(-P104)

**ヘキサハート**

価値 シ SPD タラン  
ラ SPDアップ付加  
SPD 上昇  
2.2

LV1 68 LV2 135 LV3 270

入手 バトラキテス(-P101)

**フラムガーダー**

価値 シ 炎属性耐性+  
ラ 炎属性耐性  
炎属性付加  
2.2

LV1 93 LV2 185 LV3 360

入手 フェリス(-P104)

**バーサーカー**

価値 シ 基礎リバーサルAP  
ラ 基礎HP回復  
基礎SPアップ  
2.2

LV1 150 LV2 225 LV3 300

入手 首都カルブクルス(-P98)

**イルウーン**

価値 シ 再生付加  
ラ 敵技EXPアップ  
自己回復  
2.2

LV1 230 LV2 345 LV3 460

入手 オルキテス大神殿地下(-P11)

**イスカンダル**

価値 シ 神速付加  
ラ 全体攻撃  
単独行動  
2.2

LV1 200 LV2 300 LV3 400

入手 首都バーセヴァル(-P131)

**ティルフィン**

価値 シ 基礎リバーサルAP減少  
ラ 毎秒天  
速足行動  
2.2

LV1 235 LV2 353 LV3 470

入手 空中巨竜ヘルクト(-P130)

**アロンドイト**

価値 シ アンチフォース  
ラ フォースアップ  
速の半配  
ATK 上昇3  
2.2

LV1 250 LV2 375 LV3 500

入手 魔術院アルブリス(-P221)









**布都御魂**

LV1 900 LV2 999

属性: 炎

効果: オートガード+

入手方法: オケアノミ (-P307)

**ノートアームズ**

LV1 150 LV2 300

属性: セ

効果: ATK上昇2, エクセルアップ, DEFストップ, 適合攻撃の心構

入手方法: ジャタ (-P91)

**アンリミテッド**

LV1 173 LV2 230

属性: セ

効果: 物理ダメージ無効, 戦闘不能防止, フォースアップ, 適合攻撃の心構

入手方法: エアル遺跡 (-P118)

**水鏡の籠手**

LV1 15000 LV2 200 LV3 400

属性: セ

効果: HP上昇2, 氷属性付, 適合攻撃の心構

入手方法: フェリス (-P104)

**アケロオス**

LV1 10000 LV2 70 LV3 140

属性: セ

効果: ATKダウン, ATKアップ付加, SP取得アップ, 適合攻撃の心構

入手方法: エアル (-P102)

**メリクリウス**

LV1 40 LV2 90 LV3 180

属性: セ

効果: LUK上昇, 盗み癖アップ, 盗み, 適合攻撃の心構

入手方法: エアル (-P102)

**猫の手**

LV1 140 LV2 210 LV3 280

属性: セ

効果: 盗賊天, 毒手行動, 必殺の一撃, 適合攻撃の心構

入手方法: 冥府からの使者 (-P239)

**ノートアームズ**

LV1 285 LV2 380

属性: セ

効果: HP上昇2, 光召リバース, MGC上昇2, 適合攻撃の心構

入手方法: 魔都ビルヘルト (-P126)

**白きゆりかご**

LV1 33000 LV2 225 LV3 450

属性: セ

効果: MGC上昇3, ATK上昇3, DEFアップ付加, 適合攻撃の心構

入手方法: クレイデル (-P105)

**ムシュブシュ**

LV1 360 LV2 480

属性: セ

効果: 基礎AP上昇+, 基礎AP付加, オートガード, 適合攻撃の心構

入手方法: マイク (-P308)

**幻影の籠手**

LV1 255 LV2 340

属性: セ

効果: 必殺の一撃+, 神時, 溜める, 適合攻撃の心構

入手方法: エルゴード火山 (-P128)

**ローグタガー**

LV1 25 LV2 50

属性: サ

効果: 盗み癖アップ, 盗み, SPO上昇

入手方法: サージュ初期装備

**ソードブレイカー**

LV1 270 LV2 360

属性: サ

効果: クリティカル防止, カート性能アップ, オートガード

入手方法: ともも 太いです (-P249)

**戦士の手甲**

LV1 13 LV2 25 LV3 50

属性: セ

効果: エクセルアップ, SP取得アップ, ATK上昇2, 適合攻撃の心構

入手方法: セシル初期装備

**エクセレントリィ**

LV1 80 LV2 180 LV3 320

属性: セ

効果: 必殺の一撃, 溜める, 適合攻撃の心構

入手方法: オハルス (-P103)

**闇にささやくもの**

LV1 100 LV2 200 LV3 400

属性: セ

効果: 暗闇消費0, 光召時暗闇付, 光召スタン付加, 適合攻撃の心構

入手方法: エアル (-P102)

**ユニコーン**

LV1 28 LV2 55 LV3 110

属性: セ

効果: SPDアップ付加, RESダウン, RESアップ付加, 適合攻撃の心構

入手方法: 聖都ヘネトナージュ (-P100)

**胡蝶の籠手**

LV1 230 LV2 345 LV3 460

属性: セ

効果: 属性影響アップ, 剣先AP消費減少, 毒撃, 適合攻撃の心構

入手方法: レゾルベント大氷壁 (-P131)

**マーキュリー**

LV1 180 LV2 270 LV3 360

属性: セ

効果: LUK上昇, トレジャーハント, 盗撃, 適合攻撃の心構

入手方法: ルーシーミミック (-P281)

**アイアンメイデン**

LV1 130 LV2 195 LV3 260

属性: セ

効果: SP回復, HPSP回復, エクセルアップ, 適合攻撃の心構

入手方法: 黒龍カルブングルス (-P98)

**黄玉の籠手**

LV1 53 LV2 105 LV3 210

属性: セ

効果: HP上昇+, クリティカル防止, ATK上昇2, 適合攻撃の心構

入手方法: エアル (-P102)

**白きゆりかご・改**

LV1 113 LV2 225 LV3 450

属性: セ

効果: RES上昇, DEF上昇, ATKアップ付加, 適合攻撃の心構

入手方法: クレイデル (-P105)

**ファティマの手**

LV1 250 LV2 375 LV3 500

属性: セ

効果: 剣先消費AP減少, 神速付加, 溜める, 適合攻撃の心構

入手方法: 魔都凶魔アルヴィス (-P227)

**勇者の手甲**

LV1 750 LV2 900 LV3 999

属性: セ

効果: 必殺一撃+

入手方法: エヘタム (-P313)

**フェザークリス**

LV1 35 LV2 70 LV3 140

属性: サ

効果: 石属性特効+, 風属性特効+, 風属性削性

入手方法: 教団アントラクス (-P96)

**ピックポケット**

LV1 105 LV2 158 LV3 210

属性: サ

効果: 幸運, 取得リコアップ, 盗撃

入手方法: 黒龍カルブングルス (-P98)

## ハリングダガー

価格	シ 通常+	シ 通常+
サ	口 通常	口 オートカード
買	32	買 6000
LV1 160 LV2 240 LV3 320	入店	宝 ソリッド剣丸蔵(-P130)

## マキリ

価格	シ 通常無効	シ 通常無効
サ	口 通常付加	口 フォースアップ
買	15000	買 32
LV1 68 LV2 135 LV3 270	入店	宝 フェリス(-P104)

## アルカナシヨテル

価格	シ MGCタウン	シ MGCタウン
サ	口 MGCアップ付加	口 MGC上昇
買	15000	買 32
LV1 60 LV2 120 LV3 240	入店	宝 フェリス(-P104)

## ランナウェイ

価格	シ SPD上昇+	シ SPD上昇+
サ	口 逃走速度アップ	口 LUK上昇
買	3500	買 32
LV1 25 LV2 50 LV3 100	入店	宝 コビンの里(-P106)

## マンダウ

価格	シ 再生付加	シ 再生付加
サ	口 身振し	口 MAXダメージ+
買	30000	買 32
LV1 103 LV2 205 LV3 410	入店	宝 フェリス(-P104)

## アゾット

価格	シ ATK上昇2+	シ ATK上昇2+
サ	口 MGC上昇3	口 RESアップ付加
買	33000	買 32
LV1 113 LV2 225 LV3 450	入店	宝 クレイテル(-P105)

## ミセリコルデ

価格	シ 必勝の一撃+	シ 必勝の一撃+
サ	口 金の宝飾	口 食料充実
買	32	買 32
LV1 245 LV2 368 LV3 490	入店	宝 未知の洞窟(-P241)

## カルンウェナン

価格	シ 光召の極み+	シ 光召の極み+
サ	口 光召の極み	口 光召の極み
買	32	買 32
LV1 750 LV2 900 LV3 999	入店	宝 マモン(-P307)

## マンイーター

価格	シ 人間特攻+	シ 人間特攻+
レ、ニ	口 人間特攻	口 人間の心算
買	32	買 32
LV1 45 LV2 90 LV3 180	入店	宝 レスリー初期装備

## クレバーガン

価格	シ 無死アイテム回復	シ 無死アイテム回復
レ、ニ	口 アイテムブースト	口 アイテムブースト
買	8500	買 32
LV1 63 LV2 125 LV3 250	入店	宝 聖都ネストゴージュ(-P100)

## クールスウィート

価格	シ アイテムブースト	シ アイテムブースト
レ、ニ	口 無死アイテム回復	口 無死アイテム回復
買	32	買 32
LV1 55 LV2 83 LV3 110	入店	宝 マンローニ崖(-P109)

## タスラム

価格	シ 光召の極み	シ 光召の極み
レ、ニ	口 特殊光召増幅	口 特殊光召増幅
買	32	買 32
LV1 140 LV2 210 LV3 280	入店	宝 レーンシ(-P309)

## 水鉄砲

価格	シ 水属性付加+	シ 水属性付加+
レ、ニ	口 水属性付加	口 水属性付加
買	20000	買 32
LV1 100 LV2 200 LV3 400	入店	宝 オハリス(-P103)

## クルセイドテレク

価格	シ 通常無効	シ 通常無効
サ	口 通常付加	口 通常付加
買	6000	買 32
LV1 45 LV2 90 LV3 180	入店	宝 教団アンタラス(-P101)

## ハルバー

価格	シ 石を無効	シ 石を無効
サ	口 石を付加	口 フォース
買	32	買 32
LV1 170 LV2 255 LV3 340	入店	宝 レンゾベントリイ

## ルーズスピリット

価格	シ LV1以上	シ LV1以上
サ	口 LV1以上	口 光召の極み
買	30000	買 32
LV1 98 LV2 195 LV3 390	入店	宝 シヤタ(-P101)

## トライデント

価格	シ SP取得+	シ SP取得+
サ	口 撃破+3%	口 全体攻撃
買	32	買 32
LV1 235 LV2 353 LV3 470	入店	宝 空中回廊ラスカ

## マインゴージュ

価格	シ DEF上昇	シ DEF上昇
サ	口 RES上昇	口 MGC上昇
買	33000	買 32
LV1 113 LV2 225 LV3 450	入店	宝 クレイテル(-P104)

## コーダーハント

価格	シ 逃走無効	シ 逃走無効
サ	口 逃走付加	口 フォース
買	15000	買 32
LV1 73 LV2 145 LV3 290	入店	宝 オハリス(-P103)

## クルタナ

価格	シ MGC上昇1	シ MGC上昇1
サ	口 複合攻撃力増	口 納財を付加
買	32	買 32
LV1 250 LV2 375 LV3 500	入店	宝 魔剣回廊アルウェン

## ソルジャーガン

価格	シ 逃走行動	シ 逃走行動
レ、ニ	口 SPD上昇	口 逃走速度アップ
買	32	買 32
LV1 15 LV2 30 LV3 60	入店	宝 ニコル初期装備

## ピースメーカー

価格	シ ドレスチャーハ	シ ドレスチャーハ
レ、ニ	口 LUK上昇	口 人間の心算
買	9500	買 32
LV1 165 LV2 248 LV3 330	入店	宝 首都カルブシクル

## アイムフッター

価格	シ 通常付加	シ 通常付加
レ、ニ	口 SPDアップ	口 SPDアップ
買	3500	買 32
LV1 38 LV2 75 LV3 150	入店	宝 コビンの里(-P106)

## メイルブレイカー

価格	シ 必勝の一撃	シ 必勝の一撃
レ、ニ	口 特殊防衛増幅	口 特殊防衛増幅
買	7000	買 32
LV1 90 LV2 180 LV3 360	入店	宝 首都カルブシクル

## バグキラー

価格	シ 免疫特攻	シ 免疫特攻
レ、ニ	口 免疫特攻	口 免疫特攻
買	6000	買 32
LV1 53 LV2 105 LV3 210	入店	宝 教団アンタラス(-P101)

## ドレインマグナム

価格	シ 毒付	シ 毒付
レ、ニ	口 毒付	口 HP上昇2
買	15000	買 32
LV1 90 LV2 180 LV3 360	入店	宝 フェリス(-P104)

**ハイトマグナム**

射撃 射撃 足止め開始  
レ.ニ 射撃 足止め付加  
射撃 フォースアップ  
射撃 射撃の心算  
LV1 1 LV2 145 LV3 290  
入手 店 バトラキテス(→P101)

**水鉄砲・改**

射撃 射撃 水属性耐性+  
レ.ニ 射撃 水属性耐性+  
射撃 水属性付加  
射撃 射撃の心算  
LV1 1 LV2 200 LV3 400  
入手 店 オハルス(→P103)

**トルフブスター**

射撃 射撃 応答  
レ.ニ 射撃 LVアップ付加  
射撃 射撃の心算  
LV1 10 LV2 155 LV3 310  
入手 店 フェリス(→P104)

**レイチャージャー**

射撃 射撃 連続光召増幅  
レ.ニ 射撃 MP消費0  
射撃 光召スタン付加  
射撃 射撃の心算  
LV1 10 LV2 333 LV3 470  
入手 宝 空中樹海ラスカーダ(→P134)

**ヘビィアームズ**

射撃 射撃 回避アップ  
レ.ニ 射撃 HP上昇3  
射撃 回避行動  
射撃 射撃の心算  
LV1 11 LV2 225 LV3 450  
入手 店 クレイデル(→P105)

**ベネックス**

射撃 射撃 エクセルアップ  
レ.ニ 射撃 SP固定50  
射撃 光召の極み  
射撃 射撃の心算  
LV1 41 LV2 368 LV3 490  
入手 宝 ディアモンド城(→P94)

**QEF**

射撃 射撃 絶対好機  
レ.ニ 射撃 射撃の心算  
射撃 射撃の心算  
LV1 41 LV2 900 LV3 999  
入手 宝 シャックランタン(→P309)

**ロンギヌス**

射撃 射撃 急所突き+  
ク 射撃 必殺の一撃+  
射撃 オートガード  
LV1 70 LV2 900 LV3 999  
入手 宝 クラウド専用装備

**ソルジャーガン**

射撃 射撃 最速行動  
ニ 射撃 射撃の心算  
射撃 射撃の心算  
LV1 70 LV2 900 LV3 999  
入手 宝 鏡阿国画アルヴィスでのニール専用装備

**スリープマグナム**

射撃 射撃 睡眠増幅  
レ.ニ 射撃 睡眠付加  
射撃 フォースアップ  
射撃 射撃の心算  
LV1 58 LV2 115 LV3 230  
入手 店 フェリス(→P104)

**チェイサー**

射撃 射撃 追撃  
レ.ニ 射撃 追撃+  
射撃 追撃  
射撃 射撃の心算  
LV1 210 LV2 315 LV3 420  
入手 宝 旗本パーセヴァル(→P133)

**ディテクティブ**

射撃 射撃 基礎AP上昇  
レ.ニ 射撃 警戒  
射撃 逃走待機アップ  
射撃 射撃の心算  
LV1 205 LV2 308 LV3 410  
入手 宝 アブない動物園I(→P240)

**カーンディーヴァ**

射撃 射撃 連続行動  
レ.ニ 射撃 SPD上昇2  
射撃 最速行動  
射撃 射撃の心算  
LV1 110 LV2 220 LV3 440  
入手 店 帝都ダイヤモンド(→P92)

**グングニル**

射撃 射撃 フォースアップ  
レ.ニ 射撃 連射の極み  
射撃 急所突き  
射撃 射撃の心算  
LV1 240 LV2 360 LV3 480  
入手 宝 鏡阿国画アルヴィス(→P227)

**キス・オブ・デス**

射撃 射撃 ATK上昇3  
レ.ニ 射撃 急所+  
射撃 急所+  
射撃 射撃の心算  
LV1 250 LV2 375 LV3 500  
入手 宝 鏡阿国画アルヴィス(→P227)

**エクスカリバー**

射撃 射撃 戦闘不能防止  
ア 射撃 収縮付加  
射撃 追撃  
射撃 射撃の心算  
LV1 750 LV2 900 LV3 999  
入手 宝 解放後のアルス専用装備

**メイガスグローブ**

射撃 射撃 光召の極み  
デ 射撃 射撃の心算  
射撃 絶対光召増幅  
射撃 光召待機短縮  
LV1 750 LV2 900 LV3 999  
入手 宝 ティノス専用装備

**マイスターロッド**

射撃 射撃 光召即時発動  
アデ 射撃 射撃の心算  
射撃 光召スタン付加  
射撃 光召の極み+  
LV1 750 LV2 900 LV3 999  
入手 宝 鏡阿国画アルヴィスでのアデル専用装備

ハ

マップ

攻略

サバイベント

データ

世界観



# 装備

カテゴリ	名称	ステータス	装備	買値	売値	とらふ方法
防具	ハートレガー	DEF+1D RES+5	ラ. オ. ア	—	75	ラルク初期装備
	ブロンズプレート	DEF+13 RES+7 SPD-1	ラ. オ. ア	700	175	店 ジャダ (-P91)
	アイアンプレート	DEF+17 RES+10 SPD-2	ラ. オ. ア	2500	625	店 コビンの妻 (-P106)
	スチールプレート	DEF+20 RES+12 SPD-2	ラ. オ. ア	4000	1000	店 教団アントラクス (-P96)
	コンボジット	DEF+24 RES+14 SPD-3	ラ. オ. ア	6000	1500	店 帝都カンプクルス (-P94)
	メタルプレート	DEF+27 RES+16 SPD-3	ラ. オ. ア	8000	2000	店 バトラキテス (-P1D1)
	シルバープレート	DEF+32 RES+19 SPD-4	ラ. オ. ア	10000	2500	店 オバルス (-P103)
	アタマンプレート	DEF+37 RES+22 SPD-4	ラ. オ. ア	12000	3000	店 フェリス (-P104)
	セクメンタータ	DEF+44 RES+26 SPD-S	ラ. オ. ア	19000	4750	店 帝都ダイヤモンド (-P92) 宝 帝都 (-P295)
	アレスプレート	DEF+49 RES+30 SPD-S	ラ. オ. ア	22000	5500	店 クレイデル (-P105)
	テラキュラス	DEF+34 RES+21	ラ. オ. ア	—	8000	宝 エフル遺跡 (-P116)
	スリーウォーター	DEF+32 MGC+6 RES+38	ラ. オ. ア	—	15000	宝 タタス (-P31D)
腕当て	カブ・ア・ビエ	DEF+53 RES+32 HP+200	オ	—	19000	宝 空中庭園スカダー (-P114)
	マクシミリアン	DEF+64 RES+39 SPD-7	ラ. オ. ア	—	35000	宝 魔術巨庫アルヴィス (-P227)
	ジェネラルカード	DEF+3D RES+16 SPD-3	ク	—	—	クライト専用装備
	ソフトレガー	DEF+9 RES+6	ラ. レ. ニ. ア	—	75	アルス初期装備
	ブロンズガード	DEF+12 RES+8	ラ. レ. ニ. ア	700	175	店 帝都ダイヤモンド (-P92)
	アイアンガード	DEF+16 RES+11	ラ. レ. ニ. ア	2500	625	店 コビンの妻 (-P106)
	チェインメイル	DEF+19 RES+13	ラ. レ. ニ. ア	4000	1000	店 教団アントラクス (-P96)
	バンデッドメイル	DEF+22 RES+15	ラ. レ. ニ. ア	6000	1500	店 帝都ベネトナーシェ (-P100)
	メタルカード	DEF+24 RES+16	ラ. レ. ニ. ア	8000	2000	店 バトラキテス (-P1D1)
	シルバークード	DEF+30 RES+20	ラ. レ. ニ. ア	10000	2500	店 オバルス (-P103)
	アタマンガード	DEF+35 RES+24	ラ. レ. ニ. ア	12000	3000	店 フェリス (-P104)
	オルキナガード	DEF+41 RES+28	ラ. レ. ニ. ア	19000	4750	店 帝都アントラクス (-P96)
鎧衣	トールガード	DEF+47 RES+31	ラ. レ. ニ. ア	22000	5500	店 クレイデル (-P105)
	フレアスケイル	DEF+32 RES+22 欠+2	ラ. レ. ニ. ア	—	8000	宝 エルゴート火山 (-P128)
	ホーバーク	ATK+4 DEF+51 RES+36 SPD+4 MGC+4	ラ	—	19000	宝 聖地ノワーレ (-P137)
	ホバルジェオン	DEF+5D RES+36 SPD+8	レ	—	19000	宝 空中庭園ベルクト (-P136)
	ロリカハマタ	DEF+60 RES+41	ラ. レ. ニ. ア	—	35000	宝 魔術巨庫アルヴィス (-P227)
	ブリカントイン	DEF+29 RES+21	ア	—	—	魔術巨庫のアルス専用装備
	ハイドアーマー	DEF+8 RES+7	セ. サ. レ. ニ	—	75	ニコル初期装備
	パフコート	DEF+11 RES+9	セ. サ. レ. ニ	700	175	店 帝都ダイヤモンド (-P92)
	バトルベスト	DEF+15 RES+11	セ. サ. レ. ニ	2500	625	店 コビンの妻 (-P106) サー 11月新装
	スタデッドレガー	DEF+18 RES+14	セ. サ. レ. ニ	4000	1000	店 帝都アントラクス (-P96) セ 11月新装
	ピロートクロス	DEF+21 RES+16	セ. サ. レ. ニ	6000	1500	店 帝都ベネトナーシェ (-P100)
	サーコート	DEF+24 RES+18	セ. サ. レ. ニ	8000	2000	店 ジャダ (-P91)
鎧衣	リネンキラック	DEF+28 RES+21	セ. サ. レ. ニ	10000	2500	店 フェリス (-P104)
	シャザラント	DEF+33 RES+25	セ. サ. レ. ニ	12000	3000	店 オバルス (-P103)
	アルフスジボン	DEF+39 RES+29	セ. サ. レ. ニ	19000	4750	店 バトラキテス (-P1D1)
	カーリーベスト	DEF+44 RES+33	セ. サ. レ. ニ	22000	5500	店 クレイデル (-P105)
	ヴェントタパール	DEF+30 RES+23 風+2	セ. サ. レ. ニ	—	8000	宝 大街道ガイフェルト (-P123)

名前	ステータス	数値	真価	売値	ともな入手方法
サルディ	DEF+46 / MGC+8 / RES+37	サ	—	19000	宝 宝地ノワーレ(→P137)
ストコール	ATK+8 / DEF+44 / RES+38	セ	—	19000	宝 空中監獄ベルト(→P136)
アクトン	DEF+58 RES+4S	セ、サ、レ、ニ	—	35000	宝 幾何図面アルヴィス(→P227)
リフ	DEF+7 RES+8	リ、サ	—	75	リフィア初期数値
クローク	DEF+10 RES+10	リ、サ	700	175	店 ジャダ(→P91)
トロンローブ	DEF+14 RES+12	リ、サ	2500	625	店 コピンの宝(→P106)
オーダーローブ	DEF+17 RES+1S	リ、サ	4000	1000	店 舞臺アントラクス(→P96)
ブランド	DEF+20 / RES+17	リ、サ	6000	1500	店 首飾カルフンクルス(→P98)
ロードローブ	DEF+22 RES+19	リ、サ	8000	2000	店 エブル(→P102)
ライスクローク	DEF+26 RES+23	リ、サ	10000	2500	店 フェリス(→P104)
ノルクローブ	DEF+31 RES+27	リ、サ	12000	3000	店 オバルス(→P103)
ノーブルクローク	DEF+37 RES+31	リ、サ	19000	4750	店 エブル(→P102)
アルテミスガブ	DEF+41 / RES+35	リ、サ	22000	5500	店 クレイデル(→P105)
アクアクローケ	DEF+29 RES+24 水+2	リ、サ	—	8000	宝 ソリトン龍乳洞(→P130)
アーマーククローケ	ATK+6 DEF+45 / RES+25	リ、サ	—	15000	落 カリス(→P310)
サルマティカ	DEF+45 RES+38 全属性+2	リ	—	19000	宝 空中監獄ラスカード(→P134)
シャジュブル	DEF+55 / RES+46	リ、サ	—	35000	宝 幾何図面アルヴィス(→P227)
マイカスカーブ	DEF+27 RES+20	デ	—	—	デノス専用数値

マップ

攻略

ライブイベント



世界観



# 足装備

カテゴリ	名称	ステータス	属性	買値	売値	おたふもきり
長靴	レザーグリーブ	DEF+2 SPD+5	ラ、オ、ア	—	50	ラルク、アルス初期装備
	ブロンズグリーブ	DEF+2 SPD+6	ラ、オ、ア	500	125	店 ジャダ(→P91)
	アイアングリーブ	DEF+2 SPD+8	ラ、オ、ア	2000	500	店 コビンの室(→P106)
	スチールグリーブ	DEF+3 SPD+9	ラ、オ、ア	3000	750	店 教団アントラクス(→P106)
	バトルグリーブ	DEF+4 SPD+11	ラ、オ、ア	4500	1125	店 教団カルブクス(→P106)
	メタルグリーブ	DEF+4 SPD+13	ラ、オ、ア	5000	1250	店 バトラキス(→P101)
	シルバークリーブ	DEF+5 SPD+15	ラ、オ、ア	7500	1875	店 オハルス(→P103)
	アダマングリーブ	DEF+5 SPD+17	ラ、オ、ア	9000	2250	店 フェリス(→P104)
	アーミーグリーブ	DEF+6 SPD+20	ラ、オ、ア	13000	3250	店 ジャダ(→P91)
	ディバインホーズ	DEF+7 SPD+22	ラ、オ、ア	16000	4000	店 クレイデル(→P105)
	スパイクホーズ	DEF+3 SPD+14	ラ、オ、ア	—	3750	落 デスサイズ(→P311)
	エレメントソルレ	DEF+2 RES+2 / SPD+16 / 全属性+1	ラ、オ、ア	—	6000	落 セバル(→P312)
	タイタングリーブ	DEF+8 SPD+24	ラ、オ、ア	—	14500	宝 エルゴード火山(→P126)
靴	インデュア	DEF+9 SPD+29	ラ、オ、ア	—	16500	宝 幾何図面アルブリス(→P227)
	ロイヤルクラコ	DEF+4 RES+4 / SPD+16	ア	—	—	落 脱走後のアルス専用装備
	ジェネラルホーズ	DEF+4 RES+4 / SPD+16	ク	—	—	クライド専用装備
	レザーシューズ	RES+2 SPD+6	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	—	50	リフィア初期装備
	コットンシューズ	RES+2 SPD+8	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	500	125	店 ジャダ(→P91)、ニコル初期装備
	バトルシューズ	RES+2 SPD+10	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	2000	500	店 コビンの室(→P106) リ : 教団カルブクス
	クレートシューズ	RES+3 SPD+12	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	3000	750	店 教団アントラクス(→P96) リ : 教団カルブクス
	ライトシューズ	RES+3 SPD+14	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	4500	1125	店 教団ベネトナージュ(→P106)
	ノーブルシューズ	RES+4 SPD+18	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	5000	1250	店 エフル(→P102)
	デザートブーツ	RES+5 SPD+16	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	7500	1875	店 フェリス(→P104)
	ウィンターブーツ	RES+5 SPD+21	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	9000	2250	店 オハルス(→P103)
	アーミーシューズ	RES+6 SPD+25	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	13000	3250	店 フェリス(→P104)
	ディバインブーツ	RES+7 SPD+28	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	16000	4000	店 クレイデル(→P105)
	ローグシューズ	RES+2 / SPD+9、「逃走」を実行したときの成功確率が上昇	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	—	1000	宝 マンデルロー海岸(→P109)
	アシストシューズ	RES+4 / SPD+17 味方の「たたかう」にあわせ「追撃」が発生	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	—	7500	落 ダイアナ(→P308)
	ヘルメスシューズ	RES+8 SPD+30	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	—	14500	宝 レジルベント大木窟(→P131)
	クワイムオーバー	RES+9 SPD+38	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	—	16500	宝 幾何図面アルブリス(→P227)
	メイガスシューズ	DEF+4 RES+3 / SPD+17	デ	—	—	ディノス専用装備



名称	効果	買値	売値	おもな入手方法
ハイタルリング	HP+100	1000	250	店 帝都ダイヤモンド(→P82)
マッスルリング	HP+500	10000	2500	店 バトラキテス(→P101)
ラクレスリング	HP+1000	30000	7500	店 クレイデル(→P105)
パワーリング	ATK+3 DEF+3	1000	250	店 ジャダ(→P91)
スカサハリング	ATK+7 DEF+7	10000	2500	店 首都カルブングルス(→P98)
オーディンリング	ATK+12 DEF+12	30000	7500	店 クレイデル(→P105)
レイリング	MGC+3 RES-3	1000	250	店 ジャダ(→P91)
コーダーリング	MGC+7 / RES-7	10000	2500	店 首都カルブングルス(→P98)
モリガンリング	MGC+12 RES-12	30000	7500	店 クレイデル(→P105)
スピードリング	SPD+2	1000	250	店 帝都ダイヤモンド(→P92)
ランナーリング	SPD+5	10000	2500	店 バトラキテス(→P101)
エボナリング	SPD+10	30000	7500	店 クレイデル(→P105)
マント	DEF+5	5000	1250	店 コビンの屋(→P106)
レギオンマント	DEF+7	10000	2500	店 エブル(→P102)
ディバインマント	DEF+12	30000	7500	店 クレイデル(→P105)
皇太子の外套	DEF+12 / RES+4 相手のクリティカルを無効化	—	3500	落 ヴァイス(→P291)
ケープ	RES+5	5000	1250	店 コビンの屋(→P106)
コーダーケープ	RES+7	10000	2500	店 エブル(→P102)
ディバインケープ	RES+12	30000	7500	店 クレイデル(→P105)
キマイラケープ	DEF+4 / RES+8 全属性+2	—	7000	落 キマイラ(→P290)
火の護符	火+2 水-2 渾沌を確率で防止	7500	1875	店 首都アントラクス(→P96)
紅蓮の護符	火+4 水-4 渾沌を確率で防止	25000	6250	店 クレイデル(→P105)
ルビー	火+8 渾沌を確率で防止	—	15000	宝 エルゴード火山(→P128)
水の護符	水+2 火-2 猛毒を確率で防止	7500	1875	店 首都アントラクス(→P96)
歩道の護符	水+4 火-4 猛毒を確率で防止	25000	6250	店 クレイデル(→P105)
アクアマリン	水+8 / 猛毒を確率で防止	—	15000	宝 リリオン噴乳洞(→P130)
風の護符	風+2 土-2 静寂を確率で防止	7500	1875	店 首都アントラクス(→P96)
烈風の護符	風+4 土-4 静寂を確率で防止	25000	6250	店 クレイデル(→P105)
エメラルド	風+8 / 静寂を確率で防止	—	15000	宝 天竜塔ザイフェルト(→P123)
土の護符	土+2 風-2 石化を確率で防止	7500	1875	店 首都アントラクス(→P96)
大地の護符	土+4 風-4 石化を確率で防止	25000	6250	店 クレイデル(→P105)
トパーズ	土+8 / 石化を確率で防止	—	15000	宝 エブル遺跡(→P118)
氷の護符	水+2 / 土+2 / 足止めを確率で防止	30000	7500	店 聖都ベネトナージュ(→P100)
ダイヤモンド	水+4 / 土+4 / 足止めを確率で防止	—	15000	宝 レゾルベント大氷壁(→P131)
雷の護符	水+2 風+2 麻痺を確率で防止	30000	7500	店 聖都ベネトナージュ(→P100)
アメジスト	水+4 風+4 / 麻痺を確率で防止	—	15000	宝 カウス地下道(→P117)
光の護符	火+2 風+2 病気を確率で防止	30000	7500	店 聖都ベネトナージュ(→P100)
ムーンストーン	火+4 風+4 病気を確率で防止	—	15000	宝 グラティア教会跡地(→P120)
電の護符	火+2 土+2 睡眠を確率で防止	30000	7500	店 聖都ベネトナージュ(→P100)
オープンディアン	火+4 土+4 睡眠を確率で防止	—	15000	宝 魔都ヒルベルト(→P126)
ギルティチェイン	ATK+10 MGC+10 すべての異常を確率で防止	—	20000	落 ニュクス(→P310)
トリニティ	DEF+10 RES+10 能力値減少効果を確率で防止	—	20000	画 「昨日の友は」(→P242)

カテゴリ	名称	効果	買値	売値	おぼろげなメモ
戦員員	プリシナガメン	全属性+4 異常と能力値減少効果を確実に防止	—	30000	宝 幾何図案アルフォス(→P288)
	鉄アレイ	HP+2000 / ATK-20 / DEF-20 / SPD-20	—	17500	ギ / 『最期の遺言4』(→P288)
	幸運のコイン	戦闘開始時にベースのLUKが50になる	—	17500	ギ / 『盗賊団の行方』(→P288)
	エクスマキナ	戦闘勝利時、入手できるEXPが上昇	—	15000	闘 『アウトロー・アー』(→P288)
	王の財布	戦闘勝利時、入手できるRicoが上昇	—	10000	落 キングオブキング(→P288)
	緑色の武器飾り	戦闘勝利時、入手できるWPが上昇	12000	1500	カ / 首都カルブンスル(→P288)
	高電のワロコ	戦闘勝利時、入手できるWPが上昇するが、EXPが入手不可	—	25	落 ファブニール(→P288)
	ヒマワリの押し花	戦闘勝利時、アイテム入手確率が上昇	—	7500	落 ヒマワリア(→P300)
	クアッドフォース	再生状態で戦闘を開始	—	17500	落 アルス(1回目)(→P288)
	桜権のスカーフ	桜権状態で戦闘を開始	—	17500	ギ / 『コンサートを聞きたい』(→P288)
	闇の女王	神速状態で戦闘を開始	—	17500	ギ / 『果たした』(→P288)
	守護の角	物理ダメージ時、確率でダメージを無効化	—	11000	落 パネット(→P293)
	魔物の角	MGC+B RES+B 魔法召喚時、確率で光召喚を無効化	—	22500	落 クトアンス(→P293)
	スカラーグラス	アームフォース「観察」が使用可能。敵単体の能力を確実	—	1000	ギ / 『モンスターの主要調査』(→P288)

# 消耗品

名前	効果	買値	売値
HPを小回復(+250)	—	50	12
HPを中回復(+750)	—	500	125
HPを大回復(+1500)	—	2500	625
HPを完全回復	—	—	97
レベル1のMPを小回復(+1)	—	—	15
レベル1のMPを完全回復	—	—	234
レベル2のMPを小回復(+1)	—	—	31
レベル2のMPを完全回復	—	—	468
レベル3のMPを小回復(+1)	—	—	62
レベル3のMPを完全回復	—	—	937
レベル4のMPを小回復(+1)	—	—	125
レベル4のMPを完全回復	—	—	1500
全レベルのMPを小回復(+3)	—	—	937
全レベルのMPを完全回復	—	—	2343
SPを小回復(+25)	—	—	1250
SPを中回復(+50)	—	—	5000
SPを完全回復(+100)	—	—	625
戦闘不能状態を回復	—	500	125
戦闘不能状態を完全回復	—	—	156
HP、MP、SPを完全回復し戦闘不能状態も回復	—	—	3125
混乱状態を回復	—	200	50
猛毒状態を回復	—	100	25
石化状態を回復	—	600	150
静寂状態を回復	—	300	75
足止め状態を回復	—	300	75
麻痺状態を回復	—	250	62
衰弱状態を回復	—	500	125
睡眠状態を回復	—	150	37
状態異常を全て回復	—	1000	250
能力値ダウン状態を解除	—	500	125
敵の状態を確認できる	—	20	5
ATKアップの効果	—	800	200
DEFアップの効果	—	800	200
MGCアップの効果	—	800	200
RESアップの効果	—	800	200
SPDアップの効果	—	800	200
最大HPアップの効果	—	800	200
Lvアップの効果	—	1600	12
物理魔物の効果	—	—	78
光召魔物の効果	—	—	78
全ての効果	—	—	195
再生の効果	—	2500	19

名前	効果	買値	売値
不死鳥の翼	祝福の効果	—	39
竜鳥の翼	神速の効果	5000	39
舞臺剣	敵に狙われやすくなる	2000	500
闘闘剣	敵に狙われにくくなる	4000	1000
エクスタロット	敵から得られるEXPが上昇	—	78
リコタロット	敵から得られるRicoが上昇	—	39
アームタロット	敵から得られるWPが上昇	—	39
好戦の草	ATKが上昇する	—	156
防戦の草	DEFが上昇する	—	156
知識の草	MGCが上昇する	—	156
抵抗の草	RESが上昇する	—	156
迅速の草	SPDが上昇する	—	156
持久の草	HPが上昇する	—	156
幸運の草	LUKが倍に上昇する	—	156
運命の草	LUKが大きく上昇する	—	156
イチジク	ナブラ密林クリアに必要	—	1
キノコ	ナブラ密林クリアに必要	—	1
イカナンコツ	ギルドクエストクリアに必要	—	3
トリナンコツ	ギルドクエストクリアに必要	—	3
珍しい花びら	ギルドクエストクリアに必要	—	5
奇形植物の目玉	ギルドクエストクリアに必要	—	25
イモムシの角	ギルドクエストクリアに必要	—	25
モスの繭殻	ギルドクエストクリアに必要	—	60
赤黒い卵	ギルドクエストクリアに必要	—	60
カエルの油	ギルドクエストクリアに必要	—	60
ハナミツ	ギルドクエストクリアに必要	—	60
オオカミの肝	ギルドクエストクリアに必要	—	30
ネクロマッシュ	ギルドクエストクリアに必要	—	10
マンスマッシュ	ギルドクエストクリアに必要	—	10
鳥の肉	ギルドクエストクリアに必要	—	2
肉球グローブ	ギルドクエストクリアに必要	—	29
人影界の茶壺	ギルドクエストクリアに必要	—	20
上質な鋼	ギルドクエストクリアに必要	—	5
竜王鉱石	ギルドクエストクリアに必要	—	20
クマの爪	ギルドクエストクリアに必要	—	10
オオカミの牙	ギルドクエストクリアに必要	—	8
ベヒーモスの角	ギルドクエストクリアに必要	—	10

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観





## \*貴重品

名称	内容
地下牢の鍵1	元老院地下牢の鍵
地下牢の鍵2	元老院地下牢の抜け道へと通ずる牢の鍵
マリアの靴	エブルに住む少女「マリア」の靴。早く彼女を探そう
青い腕輪	アイオーン陣の腕輪。青色の封印を解除する事ができる
黄色い腕輪	アイオーン陣の腕輪。黄色の封印を解除する事ができる
飛光艇の部品	飛光艇の修理に使う予定のパーツ類。この中に必要なパーツがあるはず
レジスタンスの証	帝国レジスタンスの構成員の証。持っているだけで帝国領内で買い物ができる
フレアの通行証	將軍職にのみ与えられる通行証。ダイヤモンド城への出入りが可能になる
浄化プログラム	ゾニアにより破壊されたホノン浄化コードが刻まれている
竜玉石	ラスカーダの神像に埋め込まれた竜玉石。持つだけでレイとホノンから身を守る
セレナの赤い宝石	サーージュがセレナにプレゼントした宝石
司令官からの書状	エリオット中將がグリーンヒル議長に宛てた敵軍部隊の派遣願い
コードディスク	レスリーに託されたダグラス将のディスク。ノースノール教と元老院の懸念問題が記されている
休戦の戦書	帝国皇帝へ宛てた共和国元老院からの戦書
詔令	ヴァイスから送られた詔令。ラルクの新たな任務が記されている
共和国への書状	ヴァイスから預かった書状。共和国の元老院議員に届けなければならない

## \*貴重品(ギルドクエスト)

名称	内容
破綻磁石	まあるい形をした古い機械。押せといわんばかりにボタンが付いている
猛獣の巨大角	非常に大きなツノ。家に飾っておけば誇らしい
死神の杖	人間には見えぬ巨大な杖。場々しい呪詛がする
貨幣	ギルドにて欲求された貨幣
貨幣	ギルドにて欲求された貨幣。なにやらワケありのようだ
ノワール聖石	ノワール教徒が所持する聖石
犬用ランチ	犬好きが作った犬専用ランチ。美味しそうなニオイが...
サイン色紙	サイン用の色紙。メイドさんからサインを貰おう
古びたメモ1	「火の海に乗りし秘宝あり」と記述されている
古びたメモ2	「鐘乳石に隠れし宝玉あり」と記述されている
秘密のメモ	「押さし鍵を調べよ」と記述されている
秘密のメモ	「小さな農村にある井戸を調べよ」と記述されている
秘密のメモ	「神社に囲まれた村の聖堂を調べよ」と記述されている
カジノコイン	カルブunksにあるカジノのコイン
汚れた手紙	汚い字でなにか書いてある
奇妙な箱	依頼で運ばれた奇妙な箱。なにかみつりと詰まっているようだ
よくしなる棒	よくしなるだけの棒。使い道はなさそうだ
サイン色紙	サイン用の色紙。メイドさんからのサイン入り
夜は望	サーージュが発見した怪しい本。子どもは読んじゃいけません
男の花巻	ムキムキのお兄さんが描かれている本
贈じた農具	神農の贈った農具から持ってきた農具。特殊な金属のようだ
レイを奪った部品	レイを奪った特殊な金属を有した部品

# ジェム

名称	効果	売却
炎のジェム	炎属性Lv1までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	200
地のジェム	火属性Lv2までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	1000
水のジェム	火属性Lv3までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	4000
風のジェム	火属性Lv4までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	16000
氷のジェム	水属性Lv1までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	200
雷のジェム	水属性Lv2までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	1000
土のジェム	水属性Lv3までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	4000
龍のジェム	水属性Lv4までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	16000
風属性のジェム	風属性Lv1までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	200
雷属性のジェム	風属性Lv2までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	1000
土属性のジェム	風属性Lv3までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	4000
龍属性のジェム	風属性Lv4までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	16000
炎のジェム	土属性Lv1までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	200
地のジェム	土属性Lv2までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	1000
水のジェム	土属性Lv3までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	4000
風のジェム	土属性Lv4までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	16000
炎の破片	炎のジェムの破片。工房で修復できる	8
地の破片	地のジェムの破片。工房で修復できる	40
水の破片	水のジェムの破片。工房で修復できる	160
風の破片	風のジェムの破片。工房で修復できる	640
氷の破片	氷のジェムの破片。工房で修復できる	8
雷の破片	雷のジェムの破片。工房で修復できる	40
土の破片	土のジェムの破片。工房で修復できる	160
龍の破片	龍のジェムの破片。工房で修復できる	640
風属性の破片	風属性のジェムの破片。工房で修復できる	8
雷属性の破片	雷属性のジェムの破片。工房で修復できる	40
土属性の破片	土属性のジェムの破片。工房で修復できる	160
龍属性の破片	龍属性のジェムの破片。工房で修復できる	640
炎の破片	炎のジェムの破片。工房で修復できる	8
地の破片	地のジェムの破片。工房で修復できる	40
水の破片	水のジェムの破片。工房で修復できる	160
風の破片	風のジェムの破片。工房で修復できる	640

マップ

取  
略

サ  
ファイ  
イベント

デー  
タ

世界  
観

## \* パーティトーク

タイトル	Chart No	発生条件
竜討伐	2	レテアの島か、ワールドマップを移動している
竜災害	2	レテアの島が、ワールドマップを移動している
リフィアのこと	2	—
コーダー	2~3	ワールドマップを移動している
知らなかった異変	2~4	「リフィアのこと」が発生済み
アルスのこと	2~4	「知らなかった異変」が発生済み
素直な異変	2~4	「アルスのこと」を見たあと、ワールドマップを移動している
出会い	2~6	「素直な異変」を見たあと、ワールドマップを移動している
買まれた友情	2~8	「出会い」を見たあと、ワールドマップを移動している
今の2人	2~8	「買まれた友情」を見たあと、ワールドマップを移動している
竜玉石	3~8	「今の2人」を見たあと、ジャダと竜崎塔以外にいる
懐ける2人	3~8	ジャダと竜崎塔以外にいる
敵の傭兵	4	—
クライド将軍	4	—
竜崎塔	5	竜崎塔・塔1階が、塔地下1階にいる
鼓使い	5~6	ジャダ、竜崎塔・塔1階、ワールドマップにいる
レイ不足がもたらすもの	5~8	—
旗幟パーセヴァル	6	ワールドマップの帝都ダイヤモンド付近を移動している
弟分、登場	6~9	—
ソワチョウ?	8~11	ダイヤモンド城以外にいる
ニコルはどこへ?	7~8	—
フレリア将軍	7~8	ダイヤモンド城の執事の間、通路と調児の間、踊り場以外にいる
アルスの帝都案内	7~8	帝都ダイヤモンドにいる
ワイスとラルク	8~10	帝都ダイヤモンドか、ダイヤモンド城にいる
ワイスとアルス	8~10	帝都ダイヤモンドか、ダイヤモンド城にいる
ロードナイトの一人	9~10	—
可憐な騎士	11	—
紅鬃と呼ばれた男	11~12	マンデルロー海岸か、ワールドマップを移動している
神速の騎士	11~12	—
危険な新入り	13	—
神聖?	13	ワールドマップを移動している
不満、たらたら	13~14	—
幼なじみ	13~14	ワールドマップを移動している
光召術師	13~15	ワールドマップを移動している
がんばるアデル	13~15	「光召術師」を見たあと、ワールドマップを移動している
自然との暮らし	14~15	コビンの里にいる
私のおじいちゃん	14~15	「ニコルはどこへ?」を見たあと、ナブラ密林か、ワールドマップを移動している
戸惑うアデル	14~16	「私のおじいちゃん」を見たあと、ワールドマップを移動している
アルスの想い出	14~16	「戸惑うアデル」を見たあと、ワールドマップを移動している
コビンの里	14~22	コビンの里にいる
買った場所	15	—
ナブラ密林	15	ナブラ密林にいる



エピソード	Chart No	発生事件
第1章 冒険と発見	15	ワールドマップを移動している
第2章 冒険と発見	15~19	ワールドマップを移動している
第3章 冒険と発見	16	「アルスの悲しい出」が発生済み
第4章 冒険と発見	16	—
第5章 冒険と発見	16	—
第6章 冒険と発見	16~22	海月の宿にいる
第7章 冒険と発見	17	教団アントラクスにいる
第8章 冒険と発見	17	教団アントラクス・軍部施設にいる
第9章 冒険と発見	17~18	—
第10章 冒険と発見	17~20	教団アントラクスにいる
第11章 冒険と発見	18~20	オルキナ教大神殿・黒竜の祭壇が、外周階段にいる
第12章 冒険と発見	18	教団アントラクスにいる
第13章 冒険と発見	18	教団アントラクスにいる
第14章 冒険と発見	18	教団アントラクスにいる
第15章 冒険と発見	19~20	—
第16章 冒険と発見	20	—
第17章 冒険と発見	21	—
第18章 冒険と発見	21	オルキナ教大神殿・地下1階 通路にいる
第19章 冒険と発見	21~22	—
第20章 冒険と発見	21~22	ワールドマップを移動している
第21章 冒険と発見	21~22	教団アントラクス、オルキナ教大神殿、オルキナ教大神殿地下にいる
第22章 冒険と発見	21~22	—
第23章 冒険と発見	21~22	—
第24章 冒険と発見	21~22	—
第25章 冒険と発見	22	—
第26章 冒険と発見	23~24	海鳴りの道・流れかけた道か、海底の泉にいる
第27章 冒険と発見	23~24	海鳴りの道・海底の泉か、こたまりの部屋にいる
第28章 冒険と発見	23~24	教団アントラクスにいる
第29章 冒険と発見	24	海鳴りの道にいる
第30章 冒険と発見	25	オルキナ教大神殿にいる
第31章 冒険と発見	25~28	教団アントラクスか、オルキナ教大神殿にいる
第32章 冒険と発見	27~28	—
第33章 冒険と発見	29	—
第34章 冒険と発見	29	—
第35章 冒険と発見	30	—
第36章 冒険と発見	30	首都カルブングルス 環状階段にいる
第37章 冒険と発見	30	首都カルブングルス 芸術館にいる
第38章 冒険と発見	30	首都カルブングルス・滞滞区にいる
第39章 冒険と発見	30	首都カルブングルス 娯楽街にいる
第40章 冒険と発見	30	首都カルブングルス・彫刻通りにいる
第41章 冒険と発見	30	首都カルブングルス 工場区にいる
第42章 冒険と発見	31	ワールドマップを移動している

タイトル	Chart No	発生条件
英戦の指導者	31	ワールドマップを移動している
響なる都へ	31	ワールドマップを移動している
セシルの勇者道～出立	31	—
壊された町	32	—
遠征ナリフィア	32	聖都ベネトナーシュ・大聖堂前通りにいる
ラストナ・オイゲン	32～33	—
結晶の牙	33	ガウス地下道 聖なる道が、追る道にいる
響がるセシル	33	—
色々な神託	33～34	ガウス地下道 牙の窟か、翼く道にいる
悲しい通り	34	—
メリディア事の機軸	34	—
次なる地へ	34	—
少女は推理する	34	—
ログレスを求めて	34～35	ワールドマップを移動している
丘のひなびた村	35	エブルにいる
リフィアの心配	35	ワールドマップを移動している
反省するニコル	35～36	ワールドマップを移動している
黄金色の迷い路	36	エブル遺跡にいる
甘えられた少年	36	—
クライトの苦悩	36	エブル遺跡 黄金回廊 左翼にいる
ティノスの悲劇	36	エブル遺跡 黄金回廊 左翼側にいる
水と油	36	—
サーージュとマリア	36	ワールドマップを移動している
黄金コヒン 満ち満ち	36～37	—
セシルの勇者道～満ち	36～38	—
風が結ぶ	36～38	ワールドマップを移動している
アデルとの約束	37～38	ワールドマップを移動している
故郷までの道	37～38	ワールドマップでガロア大聖堂付近を移動している
リフィアの戸惑い	37～41	—
古戦場	38	ガロア大聖堂にいる
若き教主	38～39	—
再び、旗立の村	39～40	トバジオンにいる
サーージュは今	40～41	トバジオンにいる
悪い雨	40～42	ワールドマップを移動している
祈り	40～103	ワールドマップでリフィアの黄金回廊付近を移動している
偵察兵ニコル	41～42	ワールドマップを移動している
すれちがい	43	竜蹄塔・塔1階、塔地下1階、束縛の間、塔最上層にいる
ヴァイスの秘密	44	—
セシル、はりきる	44	ワールドマップを移動している
おしゃべりなマリア	45～48	エブル・井戸端にいる
似たり者ったり	46	—
飛光艇は同級生	46～48	飛光艇で移動している



イベント	Chart No	発生条件
1. 初回	47	グラゼン教会跡地・野鳥の礼拝堂にいる
2. 4月 近い未来	47	—
3. 4月 近い未来	47	—
4. 4月 近い未来	48	—
5. 4月 近い未来	49	飛光艇で移動している
6. 4月 近い未来	49	飛光艇で移動している
7. 4月 近い未来	49~50	—
8. 4月 近い未来	49~82	天雲街ザイフェルト・エレベータホールにいる
9. 4月 近い未来	49~85	鹿部ビルベルト・中央通にいる
10. 4月 近い未来	49~90	エルゴード火山・滑道のほとりにいる
11. 4月 近い未来	49~90	ソリトン瀧乳洞・岩の美観にいる
12. 4月 近い未来	51	オパルスにいる
13. 4月 近い未来	52~54	飛光艇で移動している
14. 4月 近い未来	52~54	首都カルブングルス、元老院・議場前か、議場五階にいる
15. 4月 近い未来	53~54	首都カルブングルスにいる
16. 4月 近い未来	54~55	—
17. 4月 近い未来	56	—
18. 4月 近い未来	56	ワールドマップでオパルス東西の丘付近にいる
19. 4月 近い未来	56~58	飛光艇で移動している
20. 4月 近い未来	56~58	—
21. 4月 近い未来	56~58	ワールドマップを移動している
22. 4月 近い未来	56~58	オパルスにいる
23. 4月 近い未来	57	—
24. 4月 近い未来	58~59	飛光艇で移動している
25. 4月 近い未来	63~64	ワールドマップを移動している
26. 4月 近い未来	64~66	—
27. 4月 近い未来	66	—
28. 4月 近い未来	66	—
29. 4月 近い未来	67	—
30. 4月 近い未来	67	—
31. 4月 近い未来	67~68	エルゴード火山・滑道のほとり、ソリトン瀧乳洞・岩の美観、天雲街ザイフェルト・エレベータホール、鹿部ビルベルト・中央通にいる
32. 4月 近い未来	71	飛光艇で移動している
33. 4月 近い未来	72~79	—
34. 4月 近い未来	73~74	帝都ディアマントにいる
35. 4月 近い未来	73~74	帝都ディアマントにいる
36. 4月 近い未来	73~74	帝都ディアマントにいる
37. 4月 近い未来	73~75	帝都ディアマントにいる
38. 4月 近い未来	73~75	帝都ディアマントにいる
39. 4月 近い未来	75	ワールドマップを移動している
40. 4月 近い未来	76	首都カルブングルスにいる



タイトル	Chart No	発生条件
暴いのレスリー	78	飛光艇で移動している
役割と使命	78	—
守られた秘密	78	—
近くにありて ……	78~79	—
パーセヴァルへ	79	旗艦パーセヴァル・船首側通路、船尾側通路にいる
飛躍する宮男	79	旗艦パーセヴァル・船尾側通路にいる
身近に潜む	79	旗艦パーセヴァル・艦橋にいる
フェイスの死	79~80	—
迷い子たち	79	ワールドマップを移動している
彼らの後悔	81~82	天峯塔ガイフェルトが、ワールドマップを移動している
彼らの決意	82	天峯塔ガイフェルトにいる
真音コビン 傷の回復	84	—
たいせつなこと	84	ワールドマップを移動している
皆がひとつの命脈	84	ワールドマップを移動している
感謝するニコル	84~85	飛光艇で移動している
買収するニコル	84~85	飛光艇で移動している
尋常ならざるモノ	84~85	飛光艇で移動している
時を越えて	85~86	—
反逆者ニコル	85~86	—
地下の道標	86	飛艇ヒルベルト・大空洞にいる
女子のたしなみ「舞臺」	86~89	音都カルブunksルスにいる
いつもの2人	87~88	飛光艇で移動している
レジスタンスリーダー	87~88	—
死神の死	89~91	音都カルブunksルスにいる
女子のたしなみ「戦術」	89~91	音都カルブunksルスにいる
苦手	90	エルゴード火山・灰の山道か、滑岩のほとりにいる
守るべきもの	90	エルゴード火山・灼熱の橋にいる
構い知らせ	90	飛光艇で移動している
歌う石	91	ワールドマップを移動している
クライトの買収	90	エルゴード火山 灰の山道、滑岩のほとり、血脈通路、赤熱の谷、灼熱の滝、ワールドマップにいる
アルスの治世	92	帝都ディアマント・噴水広場か、工場地区にいる
セシルの真音道〜約押	90~91	ワールドマップを移動している
アルスのディアマント	92	帝都ディアマント・港湾地区か、上層地区にいる
ニコル脱獄	93	帝都ディアマントにいる
悠々の赤先	93	ディアマント城にいる
ラスカーダ	94~95	クレイデルか、空中回廊ラスカーダ・エアポートにいる
環礁と竜玉石	94~95	クレイデルか、空中回廊ラスカーダにいる
眠る人々	94~95	クレイデル・眠る人々の間にいる
永遠の離別	98	飛光艇で移動している
静かになった飛光艇	98	飛光艇で移動している
兄の買収	98~100	—
悲実なるしもべ	98~	ギルドクエスト「古代文明の探求1」で飛光艇をパワーアップさせたあと、飛光艇で移動している

## システム

	Chart No.	発生条件
1	98~	ギルドクエスト「古代文明の探検2」で飛光艇をパワーアップさせたあと、飛光艇で移動している
2	98~	マッシュガルと契約後、飛光艇で移動している
3	98~	クトアンスと契約後、ワールドマップを移動している
4	98~	アルと契約後、ワールドマップを移動している
5	98~99	帝都ディアムトにいる
6	98~100	結晶化太陽付近を飛光艇で移動している
7	98~100	結晶化太陽付近を飛光艇で移動している
8	98~103	ワールドマップを移動している
9	98~103	ワールドマップでレシアの森北西の原付近にいる
10	98~103	ワールドマップでオハルス北西の丘付近にいる
11	100	空中回廊ベルクトに初めて訪れる
12	100	—
13	100	飛光艇で移動している
14	100~101	—
15	100~103	エブルにいる
16	102~103	飛光艇で移動している
17	103	帝都ディアムトにいる
18	103	聖地ノーレ・魔城の回廊、混沌の回廊、破綻の空間、困惑の回廊、友愛の空間、疑念の回廊、信義の空間にいる
19	103	聖地ノーレ・魔城の回廊、混沌の回廊、破綻の空間、困惑の回廊、友愛の空間、疑念の回廊、信義の空間にいる
20	103	聖地ノーレ・魔城の回廊、混沌の回廊、破綻の空間、困惑の回廊、友愛の空間、疑念の回廊、信義の空間にいる
21	103	聖地ノーレ・魔城の回廊、混沌の回廊、破綻の空間、困惑の回廊、友愛の空間、疑念の回廊、信義の空間にいる
22	103	聖地ノーレ・魔城の回廊、混沌の回廊、破綻の空間、困惑の回廊、友愛の空間、疑念の回廊、信義の空間にいる
23	クリア後	クリア後、後回廊アルヴィスにいる
24	クリア後	クリア後、貴都カンプクルスにいる
25	クリア後	クリア後、後回廊アルヴィスにいる
26	クリア後	クリア後、貴都カンプクルスにいる
27	クリア後	クリア後、後回廊アルヴィスにいる
28	クリア後	クリア後、ワールドマップを徒歩で移動している
29	クリア後	クリア後、教団アントラクス(前衛後)にいる
30	クリア後	クリア後、オハルスにいる
31	クリア後	クリア後、帝都ディアムトにいる
32	クリア後	クリア後、遠征船付近の浜辺にいる
33	17~18	ラルク「巡礼者の衣」、リフィア「巡礼者の衣」、サーージュ「巡礼者の衣」、アルス「巡礼者の衣」、アデール「巡礼者の衣」、ニコル「巡礼者の衣」を持っており、教団アントラクスにいる
34	—	ラルク「巡礼者の衣」、リフィア「巡礼者の衣」、セシル「お姫様ドレス」、サーージュ「巡礼者の衣」、レスリー「巡礼者の衣」、ニコル「巡礼者の衣」を持っており、帝都ディアムト・ザムエル武芸館敷地にいる
35	—	ラルク「雨の水壺」、リフィア「白のワンプビ」、ニコル「古風な水壺」、アルス「異げ茶の水壺」、アデール「水玉の水壺」を持っており、遠征船付近の浜辺にいる
36	—	「干された2人」が発生済みで、ラルク「雨の水壺」、リフィア「白のワンプビ」、オイゲン「シーガル」、セシル「フリルのピキニ」、ニコル「古風な水壺」を持っており、フェリス付近の浜辺にいる
37	—	「干された2人」が発生済みで、ラルク「雨の水壺」、リフィア「白のワンプビ」、オイゲン「シーガル」、セシル「フリルのピキニ」、サーージュ「歌書のバカンス」、ニコル「古風な水壺」を持っており、コビンの受付付近の浜辺にいる
38	—	ラルク「雨の水壺」、リフィア「白のワンプビ」、オイゲン「シーガル」、セシル「フリルのピキニ」、サーージュ「歌書のバカンス」、レスリー「常夏のピキニ」、ニコル「古風な水壺」を持っており、遠征船付近の浜辺にいる
39	—	ラルク「雨の水壺」、リフィア「白のワンプビ」、オイゲン「シーガル」、セシル「フリルのピキニ」、サーージュ「歌書のバカンス」、レスリー「常夏のピキニ」を持っており、遠征船付近の浜辺にいる

マッブ

攻略

「サファイア・ペン」

デー々

忙弄就

タイトル	Chart No	発生条件
先聲	—	アルス「生徒会長」、アデル「委員長」を持っており、盗賊船・船内にいる
蒼くなく	—	ラルク「一匹狼」、リフィア「転校生」、ニコル「弟分」を持っており、オバルス・学び舎にいる
少女の本音	49~50	ラルク「一匹狼」、リフィア「転校生」、セル「飛び級」、ニコル「弟分」を持っており、オバルス・学び舎にいる
神秘的な事件	—	ラルク「一匹狼」、リフィア「転校生」、オイゲン「教師」、セル「飛び級」、サージョ「破戒教師」、レスリー「教師」を持っており、オバルス・学び舎の教官室にいる
急な閉幕	101~	ラルク「一匹狼」、リフィア「転校生」、オイゲン「教師」、セル「飛び級」、サージョ「破戒教師」、レスリー「教師」を持っており、オバルス・学び舎の教官室にいる
真冬の野望	—	ラルク「ファーフの外套」、リフィア「月夜の外套」、オイゲン「黒色の外套」、セル「純白の外套」、レスリー「黒色の外套」を持っており、オバルス北西の丘付近にいる
極寒の学生時代	90~	ラルク「ファーフの外套」、リフィア「月夜の外套」、セル「黒色の外套」、サージョ「黒色の外套」、レスリー「黒色の外套」を持っており、オバルス北西の丘付近にいる
賢士の測定値	—	ラルク「ファーフの外套」、リフィア「月夜の外套」、オイゲン「黒色の外套」、セル「純白の外套」、レスリー「黒色の外套」を持っており、オバルス北西の丘付近にいる
騎士と冒険者	—	アルス「騎士」、アデル「冒険者」を持っており、盗賊船・船内にいる
こだわりの一品	—	ラルク「騎士」、オイゲン「騎士の太刀使い」、サージョ「騎士の学生服」、ニコル「騎士のきぐるみ」を持っており、オバルス北西の丘付近にいる
別格	—	リフィア「騎士の魔女」、セル「騎士の魔女」、レスリー「騎士の魔女」を持っており、コビンの屋敷にいる
不機嫌な動物たち	—	ラルク「木の役」、リフィア「鳥のきぐるみ」、オイゲン「クマのきぐるみ」、セル「リスのきぐるみ」、レスリー「黒猫のきぐるみ」を持っており、首都カルバンクス・歌劇場付近の浜辺にいる
銘物の図画	—	ラルク「木の役」、リフィア「鳥のきぐるみ」、オイゲン「クマのきぐるみ」、セル「リスのきぐるみ」、レスリー「黒猫のきぐるみ」を持っており、首都カルバンクス・歌劇場付近の浜辺にいる
コビンの猛省	—	ラルク「木の役」、リフィア「鳥のきぐるみ」、オイゲン「クマのきぐるみ」、セル「リスのきぐるみ」、レスリー「黒猫のきぐるみ」を持っており、首都カルバンクス・歌劇場付近の浜辺にいる
車や通りで	49~50	ラルク「黒猫のきぐるみ」、リフィア「黒猫のきぐるみ」、オイゲン「黒猫のきぐるみ」、セル「黒猫のきぐるみ」、レスリー「黒猫のきぐるみ」を持っており、首都カルバンクス・歌劇場付近の浜辺にいる
大人な3人	—	オイゲン「休日のいでたち」、サージョ「街中の男」、レスリー「黒猫のきぐるみ」を持っており、首都カルバンクス・歌劇場付近の浜辺にいる
可愛い3人	—	ラルク「黒猫のきぐるみ」、リフィア「黒猫のきぐるみ」、オイゲン「休日のいでたち」、セル「黒猫のきぐるみ」、レスリー「黒猫のきぐるみ」を持っており、首都カルバンクス・歌劇場付近の浜辺にいる
名探偵セル	—	オイゲン「黒猫のきぐるみ」、サージョ「黒猫のきぐるみ」を持っており、首都カルバンクス・歌劇場付近の浜辺にいる
伝説と現実と	—	セル「黒猫のきぐるみ」、サージョ「黒猫のきぐるみ」を持っており、首都カルバンクス・歌劇場付近の浜辺にいる
発見えのある星	—	リフィア「シエラのドレス」を持っており、聖都ベネネッシュ・聖都大聖堂付近の町にいる
不満	—	ラルク「ワイスの正装」を持っており、聖都ベネネッシュ・聖都大聖堂付近の町にいる
街の少年	—	ラルク「メリディアの少年」を持っており、聖都ベネネッシュ・聖都大聖堂付近の町にいる
ラルク歌謡	—	リフィア「メリディアの少年」を持っており、聖都ベネネッシュ・聖都大聖堂付近の町にいる
おしやれに敵なし	—	レスリー「バラのドレス」を持っており、月影の館にいる(どこでもよい)
あでやか	—	レスリー「紅白の着物」を持っており、首都アンタルクス・船着場(劇場)にいる
輝く場所	—	レスリー「共和政軍士官服」を持っており、首都カルバンクス・工場区にいる
芯の芯	—	オイゲン「結核色の着物」、セル「黒猫のきぐるみ」を持っており、聖都ベネネッシュ・聖都大聖堂付近の町にいる
花婿と花嫁	—	ラルク「聖都の花婿」、リフィア「聖都の花嫁」を持っており、聖都ベネネッシュ・聖都大聖堂付近の町にいる
モデルはコビン	—	リフィア「芸術家」を持っており、月影の館にいる(どこでもよい)
リフィアの絵	—	リフィア「芸術家」を持っており、月影の館にいる(どこでもよい)
趣味と夢	—	リフィア「ティアラのドレス」を持っており、聖都ベネネッシュ・聖都大聖堂付近の町にいる
街の少年	—	ラルク「黒猫のきぐるみ」、リフィア「黒猫のきぐるみ」を持っており、首都カルバンクス・工場区にいる
幾何図解にて	—	ラルク「黒猫のきぐるみ」、リフィア「黒猫のきぐるみ」を持っており、首都カルバンクス・工場区にいる
注文の品は	—	アデル「おそろいのワンピース」を持っており、盗賊船・船内にいる
ビエロ	—	ラルク「紅いビエロ」、リフィア「黒いビエロ」を持っており、首都カルバンクス・歌劇場付近の浜辺にいる



# 衣装

No	名称	入手場所	値段	入手方法	付与
001	緋色の戦闘装束	—	—	最初から所持	<input type="checkbox"/>
002	紺の水着	盗賊船・船室	—	船内で静かなるコビンからもらえる	<input type="checkbox"/>
003	ファー付きの外套	オバルス	4000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
004	一匹狼	オバルス	4000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
005	緑の騎士	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる	<input type="checkbox"/>
006	黒衣夫人	首都カルブングルス	—	Chart92～Chart93直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※1	<input type="checkbox"/>
007	銀装のきぐるみ	首都カルブングルス	—	順幸街のカジノでコイン6000枚と交換	<input type="checkbox"/>
008	緋の襟の上着	首都カルブングルス	2000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
009	夜会服	首都カルブングルス	—	Chart90でニコルと会話してからChart91直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※3	<input type="checkbox"/>
010	タンクトップ	教団アントラクス	—	Chart17～Chart22直前まで限定。宿屋に泊まるともらえる※6	<input type="checkbox"/>
011	巫札着の衣	教団アントラクス	1500	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
012	蒼の衣	幾何回廊アルヴィス	—	宝箱から入手	<input type="checkbox"/>
013	メリアの少年	帝都ディアマント	500	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
014	聖都の花嫁	聖都ベネターシュ	1800	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
015	フットマン	首都カルブングルス	—	Chart91～Chart92でフレアと会話するまで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※4	<input type="checkbox"/>
016	字着	エブル	3000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
017	伝説の勇者	帝都ディアマント	500	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
018	紅いピエロ	首都カルブングルス	—	Chart101以降。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※2	<input type="checkbox"/>
019	木の紋	首都カルブングルス	—	Chart93～Chart100で聖地ノワレが出現するまで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※5	<input type="checkbox"/>
020	丘の少年	エブル	3000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
021	ヴァイスの正装	帝都ディアマント	—	Chart98以降。ディアマント城・鉄塔の奥・轟雷の城の一番で眠しげな警備兵からもらえる	<input type="checkbox"/>
022	白練と萌黄の衣	—	—	最初から所持	<input type="checkbox"/>
023	白いワンピース	盗賊船・船室	—	船内で静かなるコビンからもらえる	<input type="checkbox"/>
024	月夜の外套	オバルス	4000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
025	転校生	オバルス	4000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
026	緑の魔女	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる	<input type="checkbox"/>
027	異性のスーツ	首都カルブングルス	—	Chart92～Chart93直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※1	<input type="checkbox"/>
028	鳥のきぐるみ	首都カルブングルス	—	順幸街のカジノでコイン6000枚と交換	<input type="checkbox"/>
029	黒タイのワンピース	首都カルブングルス	2000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
030	生徒のドレス	首都カルブングルス	—	Chart90でニコルと会話してからChart91直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※3	<input type="checkbox"/>
031	黒髪の新娘	教団アントラクス	—	Chart17～Chart22直前まで限定。宿屋に泊まるともらえる※6	<input type="checkbox"/>
032	巫札着の衣	教団アントラクス	1500	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
033	蒼のドレス	幾何回廊アルヴィス	—	宝箱から入手	<input type="checkbox"/>
034	ロリタ服	帝都ディアマント	500	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
035	聖都の花嫁	聖都ベネターシュ	1800	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
036	エプロンドレス	首都カルブングルス	—	Chart91～Chart92でフレアと会話するまで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※4	<input type="checkbox"/>
037	花嫁装	首都カルブングルス	2000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
038	ティアラのドレス	帝都ディアマント	500	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
039	青いピエロ	首都カルブングルス	—	Chart101以降。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※2	<input type="checkbox"/>
040	プリマドンナ	首都カルブングルス	—	Chart93～Chart100で聖地ノワレが出現するまで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※5	<input type="checkbox"/>
041	丘の少女	エブル	3000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
042	シエルのドレス	聖都ベネターシュ	—	Chart98以降。大聖堂前通りの民家で賃借する男からもらえる	<input type="checkbox"/>

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

キャラクター	No	名前	入手場所	値段	入手方法
オイゲン	043	鉄の鎧兵	—	—	最初から所持
	044	シーガル	エブル	3000	仕立屋で購入
	045	藍色の外装	オハルス	4000	仕立屋で購入
	046	藍師	オハルス	4000	仕立屋で購入
	047	鎧の太刀使い	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる
	048	華劇のドレス	首都カルブンクス	—	Chart92~Chart93直前まで限定。工場区のグリーンヒル部でシェリイからもらえる※1
	049	クマのきぐるみ	首都カルブンクス	—	闘争街のカジノでコイン6000枚と交換
	050	休日のにてたち	首都カルブンクス	2000	仕立屋で購入
	051	一級品	首都カルブンクス	—	Chart90でニコルと会話してからChart91直前まで限定。工場区のグリーンヒル部でシェリイからもらえる※3
	052	曜間着	首都カルブンクス	—	Chart31で元老院を脱出~Chart32直前まで限定。密屋に泊まるともらえる※7
	053	驚くれ着	聖都ベネトナーシュ	1800	仕立屋で購入
セシル	054	枯れ木色の着物	ワールドマップ	100	入手ポイントを調べる
	055	静かな執事	エブル	3000	仕立屋で購入
	056	すみれ色のドレス	—	—	最初から所持
	057	アリのビキニ	エブル	3000	仕立屋で購入
	058	純白の外装	オハルス	4000	仕立屋で購入
	059	飛び装	オハルス	4000	仕立屋で購入
	060	鎧の鎧兜	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる
	061	少年のスーツ	首都カルブンクス	—	Chart92~Chart93直前まで限定。工場区のグリーンヒル部でシェリイからもらえる※1
	062	リスのきぐるみ	首都カルブンクス	—	闘争街のカジノでコイン6000枚と交換
	063	いちごのワンピース	首都カルブンクス	2000	仕立屋で購入
	064	お姫様ドレス	首都カルブンクス	—	Chart90でニコルと会話してからChart91直前まで限定。工場区のグリーンヒル部でシェリイからもらえる※3
ワーシュ	065	水色のネグリジェ	首都カルブンクス	—	Chart31で元老院を脱出~Chart32直前まで限定。密屋に泊まるともらえる※7
	066	少女名探偵	聖都ベネトナーシュ	1800	仕立屋で購入
	067	猫耳メイド	首都カルブンクス	—	Chart91~Chart92でフレアと会話するまで限定。工場区のグリーンヒル部でシェリイからもらえる※4
	068	愛らしい聖職者	聖都ベネトナーシュ	1800	仕立屋で購入
	069	熊タイの戦闘服	—	—	最初から所持
	070	数珠のバカンス	エブル	3000	仕立屋で購入
	071	緋色の外装	オハルス	4000	仕立屋で購入
	072	雄飛装束	オハルス	4000	仕立屋で購入
	073	鎧の学生服	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる
	074	黒バラの	首都カルブンクス	—	Chart92~Chart93直前まで限定。工場区のグリーンヒル部でシェリイからもらえる※1
	075	見たれ太きぐるみ	首都カルブンクス	—	闘争街のカジノでコイン6000枚と交換
レスリー	076	街中の男	首都カルブンクス	2000	仕立屋で購入
	077	伊達男	首都カルブンクス	—	Chart90でニコルと会話してからChart91直前まで限定。工場区のグリーンヒル部でシェリイからもらえる※3
	078	緋のバジャマ	首都カルブンクス	—	Chart49~Chart56でアルス達に出会うまで限定。密屋に泊まるともらえる※8
	079	巡礼者の衣	教団アントラクス	1500	仕立屋で購入
	080	怪盗紳士	聖都ベネトナーシュ	1800	仕立屋で購入
	081	怪しい聖職者	聖都ベネトナーシュ	1800	仕立屋で購入
	082	お気に入りのスタイル	—	—	最初から所持
	083	常夏のビキニ	盗賊船 船室	—	Chart67でレスリーが正式加入以降。船内で静かなるコビンからもらえる
	084	露冬のいてたち	オハルス	4000	仕立屋で購入
	085	美観の校医	オハルス	4000	仕立屋で購入

No	名称	入手場所	値段	入手方法	備考
086	黒の魔法	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる	<input type="checkbox"/>
087	男物のスーツ	西部カルブンクス	—	Chart92～Chart93直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリイからもらえる※1	<input type="checkbox"/>
088	風船ボディスーツ	西部カルブンクス	—	娯楽街のカジノでコイン8000枚と交換	<input type="checkbox"/>
089	深緑のドレス	西部カルブンクス	2000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
090	白絹のドレス	西部カルブンクス	—	Chart90でニコルと会話してからChart91直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリイからもらえる※3	<input type="checkbox"/>
091	ソフィアの3歳	教団アントラクス	—	Chart67でレスリー正式加入後～Chart80直前まで限定。宿屋に泊るともらえる※9	<input type="checkbox"/>
092	道札者の衣	教団アントラクス	1500	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
093	共和国軍士官服	西部カルブンクス	—	Chart57～Chart63でエンジュが通行されるまでは兵衛街のダグラス家でエンジュから。Chart98以降はダグラス軍士官服でダグラス家のメイドからもらえる	<input type="checkbox"/>
094	紅白の着物	エブル	3000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
095	パニーニール	—	—	入手することはできない。本編でしか見られない。幻の衣装	<input type="checkbox"/>
096	清楚なメイド	西部カルブンクス	—	Chart91～Chart92でフレアと会話するまで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリイからもらえる※4	<input type="checkbox"/>
097	バラ色のドレス	エブル	3000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
098	帝国の軍服	—	—	最初から所持	<input type="checkbox"/>
099	古風な水着	遊覧船 船室	—	船内で静かなるコビンからもらえる	<input type="checkbox"/>
100	格子柄の外套	オハルス	4000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
101	羽分	オハルス	4000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
102	黒のさくみ	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる	<input type="checkbox"/>
103	紺紺色のドレス	西部カルブンクス	—	Chart92～Chart93直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリイからもらえる※1	<input type="checkbox"/>
104	遊び心のスーツ	西部カルブンクス	—	Chart90でニコルと会話してからChart91直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸で見ることが出来る(入手不可)※3	<input type="checkbox"/>
105	綿襦袢の黒袴着	西部カルブンクス	2000	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
106	道札者の衣	教団アントラクス	1500	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
107	帝国皇子軍士服	—	—	最初から所持	<input type="checkbox"/>
108	黒い茶の水着	遊覧船 船室	—	船内で静かなるコビンからもらえる	<input type="checkbox"/>
109	生体金属	コビンの壁	—	Chart28まで。世を見つめるコビンからもらえる	<input type="checkbox"/>
110	黒の騎士	遊覧船 船室	—	Chart28まで。船内で静かなるコビンからもらえる	<input type="checkbox"/>
111	木蘭のバジャマ	教団アントラクス	—	Chart17～Chart22直前まで限定。宿屋に泊るともらえる※6	<input type="checkbox"/>
112	道札者の衣	教団アントラクス	1500	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
113	中紅色のワンピース	—	—	最初から所持	<input type="checkbox"/>
114	水玉の水着	遊覧船 船室	—	船内で静かなるコビンからもらえる	<input type="checkbox"/>
115	歩兵長	コビンの壁	—	Chart28まで。格子コビンからもらえる	<input type="checkbox"/>
116	謎の看護婦	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる	<input type="checkbox"/>
117	黒のネグリジェ	教団アントラクス	—	Chart17～Chart22直前まで限定。宿屋に泊るともらえる※6	<input type="checkbox"/>
118	道札者の衣	教団アントラクス	1500	仕立屋で購入	<input type="checkbox"/>
119	おそろいのワンピース	遊覧船 船室	—	Chart21まで。船内の入手ポイントを調べる	<input type="checkbox"/>
120	緑の衣	—	—	アデル邸秘書、最初から所持	<input type="checkbox"/>
121	帝国皇女軍士服	—	—	最初から所持	<input type="checkbox"/>
122	—	—	—	最初から所持	<input type="checkbox"/>

- ※1 女装男装イベント1  
 ※2 女装男装イベント2。女装男装イベント1を見ていないと発生しない  
 ※3 正装イベント1  
 ※4 正装イベント2。正装イベント1を見ていないと発生しない  
 ※5 正装イベント3。正装イベント2を見ていないと発生しない  
 ※6 密偵着イベント1。  
 ※7 密偵着イベント2。密偵着イベント1を見ていないと発生しない  
 ※8 密偵着イベント3。密偵着イベント2を見ていないと発生しない  
 ※9 密偵着イベント4。密偵着イベント3を見ていないと発生しない

ちなみに、密偵着イベントをすべて見ていないと、Chart98以降、帝国ダイヤモンドの服で密偵着イベント5(食話のみ)が発生する



## \* 衣装画像



No.004



No.008



No.012



No.001



No.005



No.009



No.013



No.002



No.006



No.010



No.014



No.003



No.007



No.011



No.015



No.016



No.020



No.023



No.027



No.017



No.021



No.024



No.028



No.018



No.022



No.025



No.029



No.019



No.026



No.030



No.030



## ※ 衣装画像

No.031



No.035



No.039



No.032



No.036



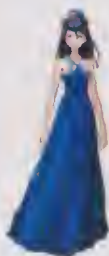
No.040



No.043



No.033



No.037



No.041



No.044



No.034



No.038



No.042



No.045





No.046



No.050



No.054



No.057



No.047



No.051



No.055



No.058



No.048



No.052



No.059



No.049



No.053



No.056



No.060



マップ

攻略

サブイベント

データ



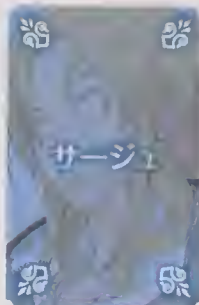
世界観

## ※ 衣装画像

No. 061



No. 065



No. 072



No. 062



No. 066



No. 069



No. 073



No. 063



No. 067



No. 070



No. 074



No. 064



No. 068



No. 071



No. 075



No.076



No.080



No.083



No.087



マップ

No.077



No.081



No.084



No.088



攻略

No.078



No.085



No.089



サブイベント

データ



世界観

No.079



No.082



No.086



No.090





## \* 衣装画像

No.091



No.095



No.098



No.102



No.092



No.096



No.099



No.103



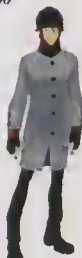
No.093



No.097



No.100



No.104



No.094



ニコル



No.101



No.105





No. 106



No. 109



No. 116



No. 110



No. 113



No. 117



No. 107



No. 111



No. 114



No. 118



No. 108



No. 112



No. 115



No. 119



## \* 衣装画像

No. 120



ザムエル



シェリィ 1



アイオーン隊兵士



おまけ



イグナーツ



シェリィ 2



クレイデルの女性



ソニア



ホゼア



マリア



カジノ受付嬢



エレナ



グランツ



エンジュ



工房の織工師







BACK GROUND

世界観

システム

マップ

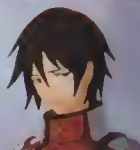
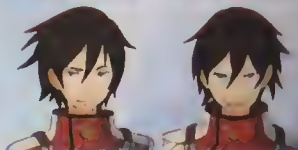
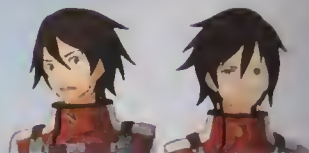
攻略

サブイベント

データ

世界観

# ラルク・ブライト・ラグーン



年齢★17歳  
身長★175cm  
体重★63kg  
武器★大剣  
CV★中村 悠

リディア帝国の認可騎士として第二飛竜部隊に騎士として活躍した亡き父レックの神  
伝説の騎士「ロードナイト」の一員として活躍した亡き父レックの神  
れ、己の腕ひとつで身を立て母を守れることを目標にしていた。父の死  
主としての人生は、ノースノール教のディーバ・リフィアとの出会い  
により、変化する。「イママンナルの定理」を求める「イーサの」とい  
知った彼は、御先祖レックの力をその身に宿し、半ば強引に人類  
の救済を先導する使命を負わされるのだ。だが彼の「わからぬ」  
背負ったその定理とは、かつて世界に生きた神々・神神だけが生き  
残るという、この世の大多数を占める現世にとって破壊ともいえる  
だった。そして親友アルスとの、定理の選択を賭けた望まない時  
見えざる力に操られ、欺かれるようにして身を投じたイーサの「  
の責任を果たそうと、彼はすべての生命が等しく命を紡ぐ世界を創  
る道を模索する。浄化された世界でしか生きられないリフィアと神  
神と、ホゾンの汚染に順応したラルクたち現世がともに生き残らざる  
それは神さえ不可能と考えた「第一の定理」の選択だった

# ✧リフィア✧



年齢✧16歳  
身長✧158cm  
体重✧44kg  
武器✧杖  
CV✧牧野 由依

記憶にあるのは、イマジナル神の加護を受けた、  
帳面で静謐な時間だけ。物心ついたとき、すでに  
聖都ベネトナージュの歌学者に身を置いていたリフィ  
アは、たくさんのしもべたちにかしずかれ、母シエ  
ルの後を継ぎディーバとなるべく教育を受けてきた。  
そして母の死を受けて、ログレス・シムマフに会っ  
た彼女は、イーサの子として目覚めたラルクにイマジ  
ナル神の定理を授け、彼をイーサ神の下へと導こう  
とする。彼女の世界のすべてだったイマジナルの教  
え。それは人類に進歩と革新をもたらす、至上の  
定理のはずだった。だからこそリフィアは、イマジ  
ナル神が導く世界を実現しようと、人生のすべてをデ  
ィーバたる生き方に捧げ、イーサの子であるラルク  
に尽くす。そんななかで加えられた、神が定義する  
「人」の意味。それが地上に生きる大半の「現種」  
が切り捨てられる未来だということに、彼女は言葉  
を失う。だが遠い昔、父が己の身を捧げてシムマ  
フとなり、世界の浄化を担った犠牲者は、自分たち神  
種だけに限定された救済の限界を増えられはす  
だ。彼女は託す。「イーサの子」ではなく「ラルク」  
が見出した定理に、皆が救われる未来の可能性を。



人  
物

マ  
ッ  
プ

攻  
略

サ  
ブ  
イ  
ベ  
ン  
ト

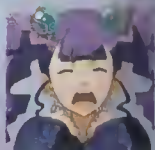
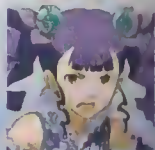
デ  
ィ  
タ

世  
界  
観





# セシル・ガルシア



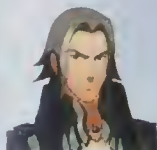
セシル・ガルシア

年齢 12歳  
身長 149cm  
体重 39kg  
武器 薙手  
CV 戸松 遥

喪すのは、生き別れになった家族。求めるのは、強く凛やかな勇者道。1000年まへの悪魔降下時代に服従についた「神種」として、時間からも家族からも取り残されながら、セシルはその身の上を苦にせず、幸せを両手いっぱい握り、力と走り続けてきた。偶然巡り会った元ロードナイト・サムエルの、突如で奪われる人物に憤しみを覚え、彼女はサムエルの死後もその姉者であるラルククリアと行動をとる。一行の目標を「セシル様とその従者たち」とたえ、にききものへと変えてゆく。だがそんな明朗快活な彼女も心に傷を負っている。セシルは流石の流石の使い手である父親を思いながら、女だからと顧みられず、11つ年下の弟ディノスのような愛情を得られなかったことに、深く傷ついている。だからセシルは「勇者」であることを求め続ける。それは12歳の少女が正しい世界のため人のためになる正義の味方であると同時に、誰もが認める正しい強さによって今宵こそ父に認められたいという、健気な思いの現れでもあった。

## ✧ラストナ・オイゲン✧

執使いデインスの襲撃から、帝国の軍事拠点ジャダを守った凄腕の男、オイゲン。落ち着いた物腰と流れるような二刀流の剣さばきで、彼は伝説の傭兵ロードナイトのリーダー・レオンだと周囲に誤解を生む。その誤りを止すどころか、むしろ増長させる沈黙には理由があった。ロードナイトと行動をともにしながら、妻子を人質に取られ、断腸の思いで仲間を裏切った過去。彼はとりわけ、仲間のひとりレックスを死に追いやったことを深く悔いており、彼の息子ラルクに討たれて死ぬことをのみ求めて、十数年の月日を生きてきたのだ。1000年以上も昔の栄華の時代を知る神種としての命さえ、友の信頼に背いた罪の前には些く意味のないもの。オイゲンは自分の罪を明かし、身を買ってラルクを守りながら、無防備な背中を彼の前に晒し続ける。それは妻子を救め、友の命の灯火を消す事態を招いた、とまわしき暗殺者イグナツへの恨みよりもむしろ、己の罪からの逃避行の果てに得た、贖罪の証としての生き方なのだ。



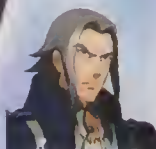
年齢✧39歳

身長✧188cm

体重✧81kg

武器✧二刀

CV ✧ 藤原 啓治



罪を抱く沈黙の手練れ

マップ

攻略

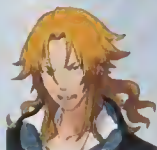
サバイベント

データ

世界観



# ❀ サージュ・レオンハルト ❀



復讐の物語

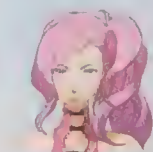
年齢 33歳  
身長 176cm  
体重 66kg  
武器 短剣  
CV 小西 克幸

女性が人好き、刀は滴当、軽薄を絶に極めたような男。それがサージュの人となりだ。オルキナ教団に雇われた傭兵という正体を隠し、盗賊団の新入りを教えるラルクらに近づく彼は、ラルクの幼なじみアデルの身柄をあっさり確保すると、足事に手の平を返して一行を裏切る。だがそんな浮き草のような人生さえ快初めのもの。彼の真実の顔とは、伝説の傭兵率団ロードナイトのリーダーとして知られた、「神産のレオン」なのだ。仲間と似たサイゲンの手酷い裏切りによって、自分の利益と仲間を失った凄惨な過去、サージュはその苦い記憶を名前にとけ込んでながら、それでも「オルキナの次期ディーバの保護」という15年まえの契約を履行するため、アデルの背中を守り続ける。度女のディーバとしての才覚も、ラルクへの愛憎に昇って、リアルの定義とディーバの力を無軌道に振りかざすことも、あるいは彼女が導く世界の「定理」でさえ、彼にとっては賭事ではない。もはや度らぬ過ぎた昔を思い、仲間たちの人生を往かせた仇敵イグナブを討つことだけを、サージュはその不慣れた右手に握る短剣に誓う。





## ✧レスリー・フラハティ✧



年齢✧22歳

身長✧168cm

体重✧51kg

武器✧二丁拳銃

CV✧浅野 真澄

愛用の拳銃を手に、長いまつげからのぞくレスリーの瞳は、魅惑の色を浮かべても、その実決して笑うことはない。ラルクに協力を打ちかけながら、彼女は黙して目的を語らず、ついにはラルクと対立するアルスに味方し、かつての「仲間」に銃口を向ける。だがそれはみずから公言するとおれ、イマジナルとリアルという、正体不明の神に射入れるものではない。皇子でありながら祖国メリディアに叛旗を翻したアルスこそ、彼女の目的のために乗っかるには適任だったというだけだ。利用できるものは皆の観望でしよぶり尽くす——そんな肉食獣のごとき執念で、彼女はトレスリア共和国元老院議員ダグラス卿の暗殺者を追い続ける。殺害の原因となった、元老院とノースノワール教団との関係を突き止め、容疑者と説んだ謎の組織QEDの正体を暴くこと。そして国家に毒陰謀を阻止し、正しい政治を取り戻すこと。レスリーはその決意を胸に共和国の軍艦を捨て、アルスの旅に乗りて孤独な戦いを続ける。それはまた深く深く愛しながら、自分の味と結ばれることになったひとりの男の面影に訣別するための、彼女流の引い剣でもあった。



攻略

サブイベント

データ

世界観

## ✧ ニコル・ベネックス ✧

栄誉あるメリディア帝国軍の名がはく、部隊で奮つみ若で恥さらしの下級兵士。ニコルはそんなさんざんな評価を知ってなお、上級兵士にだけは逃げ去るばかりの日常をくり返す。下級のラルクをアニキと慕い、もみ「アニキ」ののも、脱走に失敗し私刑されそうになったニコルを助けられたという、不名誉極まりない理由からだ。だがそんなお調子者の彼は、ここか惜めないその愛嬌によって、少々の事おみとともに苦に愛される。とりわけ自分を罵倒しながらも最後の瞬間で信頼するラルク。世間を知らない純粋さで一途に信じるリフィアの存在は、彼にとって許しであり、同時に自分の罪の鏡でもあった。それだけにヴァイスから命をくれた「ラルクの監視」という重荷は、次第にニコルを苦しめ、みずからの生き方そのものを問うことになる。何度裏切ってもなお、自分も切り捨てなかったラルクにふさふさい男になり。レジスタンス運動に身を投じて覚悟を固めたかつての軟弱な男は、ラスカーダの総場を特攻するというあまりに無謀な方法で、多難な命を守ることに成功したのだ

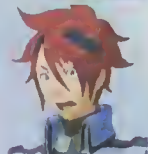
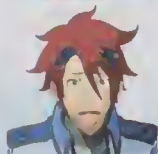
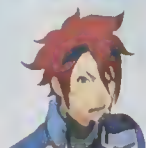
年齢 20歳

身長 171cm

体重 61kg

武器 拳銃

CV 羽多野 渉

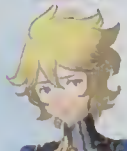


## ✧アルフォンス・ゼナ・メリディア✧

メリディア帝国の現皇帝マハトと、正妃グリュエとの間に生まれた皇子アルフォンス(アルス)は、腹違いの兄ヴァイスが第一皇位継承権を持つことをごく自然に受け入れ、養兄の補佐役たるべく、帝室にふさわしい品格と振る舞いを身につけてきた。市井の子ラルクと身分を越えた友情を育んだ温厚で公明正大な人柄、そして親友へ寄せる信頼は、幼なじみアデルを巡る恋においても、彼女の意志を尊重して身を引くほどだった。だがそんなさやかな型はいは、神の身勝手な手で引き裂かれたアデルの魂を目にしたとき、すべてを彼女に捧げる悲壮な覚悟へと変わる。犠牲的な愛の証として、アデルの魂もうひとりの「イーサの子」となったアルス。彼はイマジナルの定理を選んだウルクと敵対するばかりか、神の抹殺を目論みイルネナに侵攻する義兄と袂をわからず、クーデターによってリアルの定理を実現しようとする。それは「メリディアの第二皇子アルフォンス」ではなく、「アルス」という名の男として選んだ、孤独な独裁者の道だった。



年齢 18歳  
身長 176cm  
体重 61kg  
武器 長剣  
CV 石田 彰



攻  
略

サ  
ブ  
イ  
ベ  
ン  
ト

フ  
ォ  
タ

世  
界  
観



システム

マップ

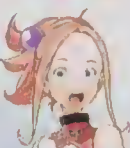
皮略

サブイベント

データ

世界観

# ◆アデル・ネヴァンリン◆



伝説のロードナイト「紅霞のサムエル」の孫娘として養育されたアデルは、祖父の道場に入会する少年たちと、家族同然に成長してきた。彼女が惹きつけるのは、「魔剣のレックス」の息子ラルク。そしてそんな彼女に想いを寄せるのは、マリディア帝室第二皇子アルス。3人を惹きつけるに報われない想いをもどかし感じながらも、微妙な関係すら幸福の嵐なのだ。彼女は信じていた。しかしそんな暮らしは少女リフィアの登場によって一変する。「イーサの子」という理由から、ラルクの自由、そして気持ちすら奪い取らないイマジナル・デーバの存在。天真爛漫で純真で、ひたすら自分の使命をまっとうしようとするリフィアの純粋さがけがれるからこそ、アデルは自分の手からこぼれ落ちてゆく「日常」に、寂しさと焦りを募らせる。そんな中突きつけられた、「リアル・デーバの継嗣者」という真実。ラルクの気持ちをつなぎとめたい一心で、彼女はじき母の意志に従い、オルキナ教のデーバを継承する。

年齢 16歳  
身長 161cm  
体重 45kg  
武器 杖  
CV 加藤 英美里

だが決死の覚悟でディーバとなった彼女は、残酷な事実を知らされる。一度定理を選んだイーサの子は、もう片方の定理を選択することはできない。もはやラルクが自分と「リアル」の定理を求めることはあり得ないというのだ。すばだまし討ちのようにディーバに奪り上げられたあげくに、身を振してリフィアをかばうラルクの姿を目の当たりにしたとき、彼への想いを押し殺してきたアデルの心は、ついに粉々に砕ける。滅びをもたらすリアルの家郷となった彼女は、そのさきにもたらされるはずの再生を願うこともなく、リアル神さながらに破壊と滅亡の思いに囚われてゆく。そして自分を一途に想い、もうひとりの「イーサの子」となったアルスに当てつける、ラルクへの激しい愛憎。アルスの献身と犠牲的な愛を感じればこそ、その気持ちに応えられない自分にますます奇立ちを募らせながら、彼女はもはや、埋めることのできない心の闇をさらけ出して、黒い滅びの雨を散り続けるしかなかったのだ。





イを  
限ハ  
際  
影中

## ✧ディノス・ガルシア✧

みずからの保身のためノースノワーレ教に召入れる神使たちは、その一掃  
オルキナの教を断絶しようと、過激手段に出ることも少なくない。ディノは  
父の命令でオルキナへ赴き、自身の海魔化という命を賭けた手段で、マ  
の暗殺を迫られた神使だった。だがディノ・ラフィに命を救われ、彼は  
者を救いイマジナル神を脅かす存在へと立場を変える。「家門の偉業者」の  
期待に応えたおかげに受けた手酷い仕打ちの謝罪を、ラフィの温かな  
情と悲しみは、彼に己の命を捧げる覚悟をさせるのにふさわしいものだ。

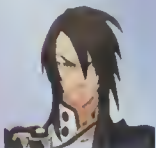
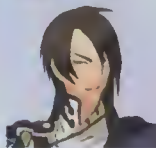
年齢 15歳  
身長 168cm  
体重 53kg  
武器 素手  
CV 斎賀 みつき



## ✧ヴァイス・ドナ・メリディア✧



年齢 26歳  
身長 186cm  
体重 78kg  
武器 長剣  
CV 子安 武人



病床にある父皇帝マハドに代わり、メリディア帝国の事実  
上の統治者として君臨するヴァイスの神使は、トレミアお  
よびオルキナとの間に、触即発の緊張を生み出した。イー  
サの呪いによって海魔化しつつある左腕を豪者なマントに  
隠した彼は、侵略戦争の体を借りて、神の惨状を見据え  
ている。「神殺しの一族」として帝国を建てた皇帝の末裔と  
して、また己の身に呪いの翼を受けたことへの復讐として、  
イーサ神を討たんと覚悟しい力を振るうヴァイス。その咆哮  
は止まない。3つの右が神を名乗るという噴飯ものの豪言を、  
たとえこの世のすべての人間が受け入れるとしても。

強  
の  
意  
志  
を  
派  
手  
に  
三  
人





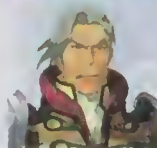
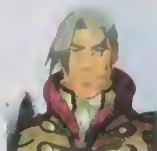
大いなる忠義を誓う将軍



年齢★48歳  
身長★196cm  
体重★110kg  
武器★戦斧  
CV★大川 透

✧ クライド ✧

若かりしころから帝国に身を捧げてきた偉大な将軍は、幼いアルスの側役として成長を見守り、皇子にふさわしい教育を施してきた。アルスが異兄ヴァイスの陰謀を目の当たりにし、帝国との訣別を誓ったときも、全身全霊をかけてその背を支えた。だがついにアルスが血に濡れた土庫へ君臨するに至って、彼は自分の役目が主君を守ることであって、手を引き押し止める選択は持ち得ないことに苦悩する。アルスのいちばんの理解者という自負の裏で、彼は気づいていた。我が子のように愛しい主君が欲するのは従順な家臣ではない。痛みをさらけ出せる丸丸クンのだけ。



マップ

史略

サブイベント

データ

世界観

✧ フレイア ✧

皇太子ヴァイスの側近であり、帝国軍の将官でもあるフレイア。才色兼備という言葉が似合う彼女は、アルスに対してささげしく臨むほど感情であり、落ちこぼれの部下ニコルには脅威ともいえる威圧感を示す。それはひとえに帝国軍の愚忠を憐れ、国の未来を見据えればこそもの。しかしそんな忠誠心からニコルに課した「ラルクの監視」という任務が、彼を追い詰め、死に至らせたのではない。彼に勇気と無謀を取り返した行動を強いたのは自分かもしれないと悔いながら、それでも彼女は部下たちの規範であり続ける。その瞳は悲しいまでに、どこまでも軍人なのだ。

年齢★24歳  
身長★168cm  
体重★50kg  
武器★銃  
CV★伊藤 静



帝国を愛する者達





# ✧ ポーリャ ✧

年齢 15歳  
身長 156cm  
体重 42kg  
武器 拳銃  
CV 小林 ゆう

血に濡れた灼熱の暗殺者

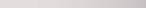


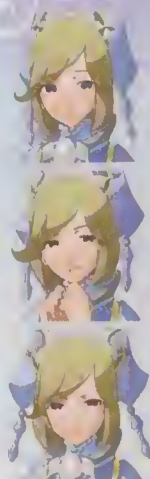
「終わりのなき闇の女王」。通称Q.E.I.と略されたその名が語られる。彼女らの存在は闇から闇に連なる。光を呼ぶ華団「アインズ」の長を務めるウェスターグナーツを筆頭とし、法の奉仕者という仮面を被りながら、神々はその実元を秘蔵公認の暗殺部隊として暗躍し、平穏な世に希望を阻む人々を屠り続ける。それは民主主義を建前にする「アインズ」にとって、まさに闇に身を隠した存在なのだ。「神々のアインズ」の世界を目前にせよと、世界支配を目論む「グロウ」は、暗かに利害が一致する相手だ。だがその題目の下で動く「アインズ」に意図などない。上の光台術で記憶を奪われ暗殺者「グロウ」に与えられた反子の姉妹は、無実背に頭を垂れ、叫喚する「アインズ」に浴び、狂気とともに生きてきた。その風変わりな殺戮が止むことはいつかその忌まわしい呪から解放され、「解放したものを救済」すその日まで。



年齢 15歳  
身長 156cm  
体重 42kg  
武器 拳銃  
CV 広橋 涼

# ✧ ルーニャ ✧





リウス



## リウス

幼さが目立つてくると、詰めいた言葉、可憐な少女のような容貌を持つノワールの教主は、神職に身を置く者に似つかない行動で、ラルクやアルスを導く。それもそのはず、リウスこそ古の神イーサそのもの、実体はコードを奏でる宝玉なのだ。迷い惑う人々の切なる願いに応え、神たる立場に据えられたリウス。しかしやがて自分の持つ導きに疑問を抱き、定理を奏上する「イーサの子」の出現を遡り過去から待ち続けてきた。イマジナルとリアルという、いわばイーサが作り出した定理以外に、いまを生きる人が求める答えがある。その事実から目を背けたままで

年齢 13歳

身長 149cm

体重 39kg

CV 佐藤 利奈

## ソアラ

かつて歌う者、「イーサジェム」が奏でるコードによって世界を平定した「ノワール12勇士」。ソアラは12勇士の長であり、イーサジェムを発見したノワール旅人の功労者だ。神の託言によって世界を平定し、ログレスとしてホゾンの汚染から世界を浄化した彼女は、いままたイーサの子によって定理が奏上されるのを見届けようとしている。だが胸の内に秘めたその理由は、主であるリウスが、人の救いを望むからというだけにとどまるものではなかった。

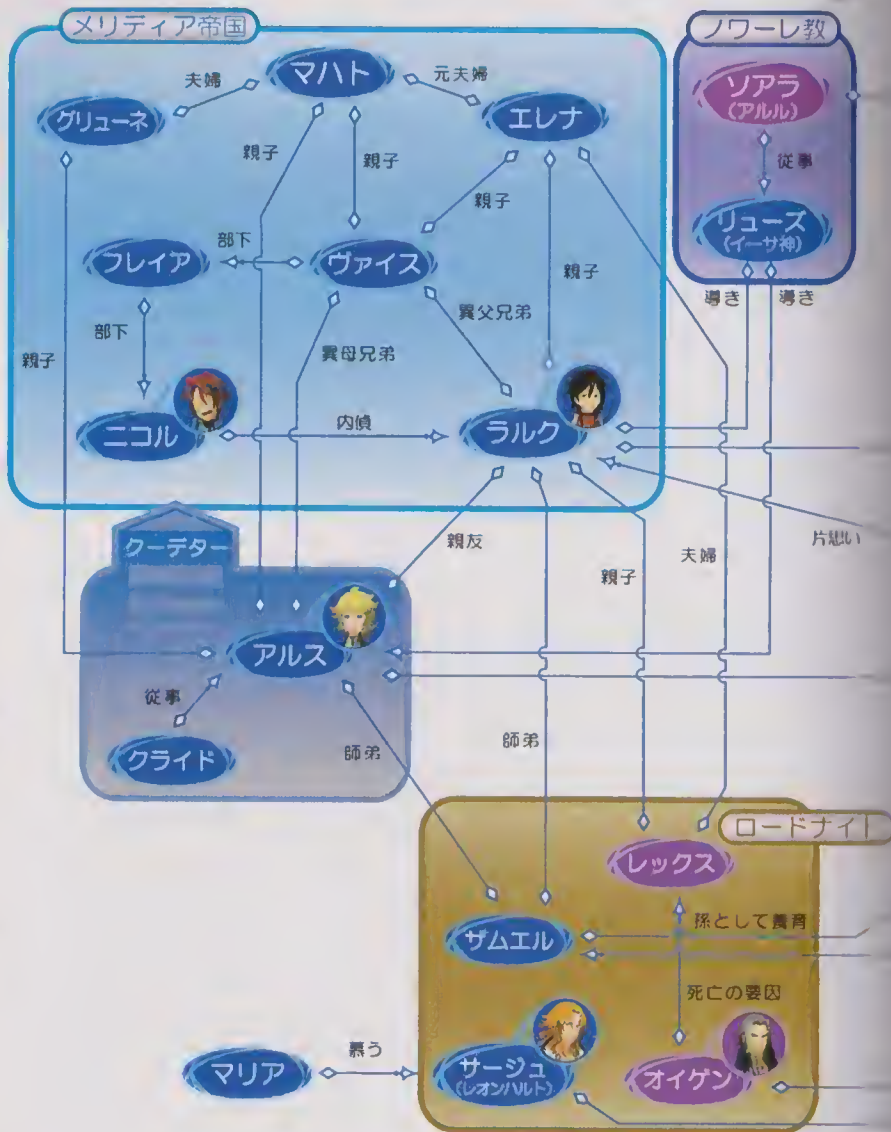
年齢 26歳  
身長 164cm  
体重 50kg  
武器 長剣  
CV ゆかな



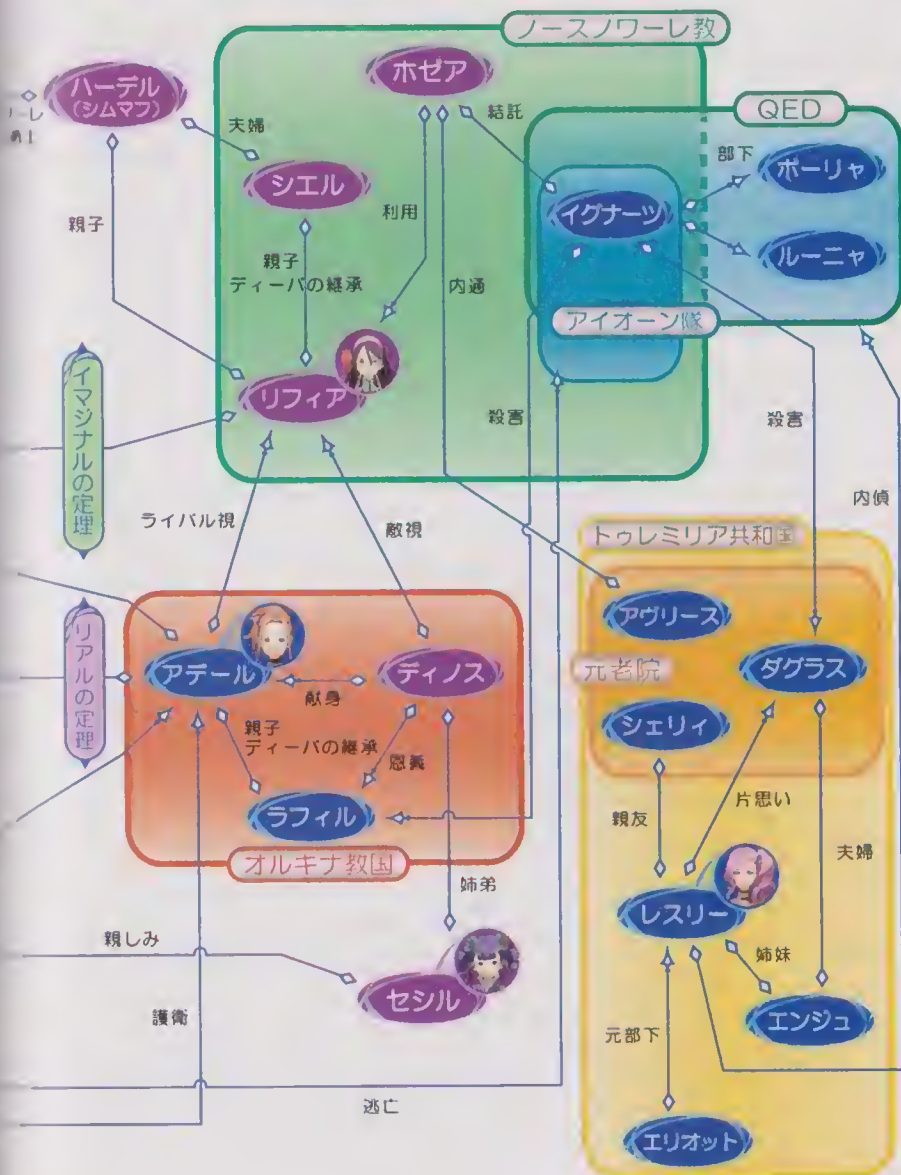


# 相関図

フルヘイムを舞台に展開される、イマジナルとリアルを巡る国家の対立、そして蠢く陰謀。ラルクとリフィアが翻弄される複雑な人間関係を、相関図をもとに読み解く。



※図中の  は現種、 は神種を、それぞれ表わす。



# フルヘイム歴史年表

ここでは、フルヘイムの歴史のすべてともいえる公式の年表を公開する。時の流れを知るとともに、神の移り変わり、ゲームでは語られなかったストーリーの詳細を補完することができる。

年代	名称	出来事	神(ジェム)の行
不明(太古の昔)	負の時代	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆フルヘイム誕生</li> <li>◆イーサジェム誕生</li> <li>◆フルヘイムに人類が誕生               <ul style="list-style-type: none"> <li>・のちに「神種」となる、もともと的人类</li> </ul> </li> <li>◆万物を構成するコードの発見               <ul style="list-style-type: none"> <li>・コードを操る「コーダー」による支配体制が確立</li> </ul> </li> <li>◆レイが発見される               <ul style="list-style-type: none"> <li>・レイによってコードを操る「光召術(光召技術)」の発達</li> <li>・コーダーによる支配体制が崩壊</li> </ul> </li> <li>◆空中回廊ラスカーダとベルクトの建設               <ul style="list-style-type: none"> <li>・世界中にレイが溢れ、文明は加速度的に発展</li> </ul> </li> </ul>	イーサジェム
約1100年前?		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆世界大戦(「百年戦争」)勃発               <ul style="list-style-type: none"> <li>・ホソンの兵器転用の方法発見</li> <li>・フルヘイム、滅亡の危機に</li> </ul> </li> </ul>	
約1070年前?		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆イーサ神の誕生=百年戦争終結               <ul style="list-style-type: none"> <li>・ソアラ率いる「ノワレ12勇士」、「歌う石」イーサジェム発見</li> <li>・イーサジェムを神と置き、その力で大戦を終結に導く</li> <li>・ノワレの団は、のちのノワレ教の前身となる</li> </ul> </li> <li>◆イマジナル神・リアル神の誕生               <ul style="list-style-type: none"> <li>・イーサジェムから「イマジナルジェム」と「リアルジェム」を分割</li> <li>・フルヘイム再生計画の開始</li> </ul> </li> </ul>	イマジナルジェム リアルジェム
約1000年前	ノワレの時代	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆濁竜降下               <ul style="list-style-type: none"> <li>・イーサジェム・ノワレの支配に異を唱える、メリディア王の叛乱</li> <li>・メリディアの攻撃により空中回廊ベルクトが海に落下</li> <li>・ベルクトから大量のホゾンが噴出、人々は死亡・濁電化</li> <li>・フルヘイム全土にホゾン汚染が拡大、再び滅亡の危機に</li> </ul> </li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆人類保存&amp;ホゾン浄化計画開始               <ul style="list-style-type: none"> <li>・ノワレ12勇士がログレスとなる(このうちギルダフ、マシュガル、クドアンヌは暴走)</li> <li>・イーサジェムの演算により、汚染は約1000年後の浄化が予測される</li> </ul> </li> <li>◆ノワレ教誕生               <ul style="list-style-type: none"> <li>・12勇士のログレス化による消滅で、神の託宣を伝える組織の空洞化</li> <li>・徐々に宗教組織へと変容</li> </ul> </li> </ul>	
約1000～800年前	世界再生時代	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆現種の誕生と増加               <ul style="list-style-type: none"> <li>・大規模な汚染を免れた地域でホゾン耐性を持つ「進化した人類」誕生</li> <li>・「現種」徐々に人口を増加</li> <li>・約800年前ごろには、相当数の現種がフルヘイム全土に拡大</li> </ul> </li> </ul>	
約980～970年前		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆メリディア帝国が誕生               <ul style="list-style-type: none"> <li>・みずから引き金となった濁竜降下によるホゾン汚染から免れたメリディア王、大陸を平定してメリディア帝国を建国</li> <li>・初代皇帝となったメリディア王、聖典メリディアスに「自身とその血族が“神殺し”の使命を持つ一族である」ことを記す</li> <li>・その後、皇帝の直系血族に現種が誕生し、支配体制が磐石に</li> </ul> </li> </ul>	
???		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆メリディアに電神塔が建設される               <ul style="list-style-type: none"> <li>・負の時代の飛光艇を用いて、シムマフを捕らえることに成功</li> </ul> </li> </ul>	
約700年前		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆イーサジェムが判断を停止               <ul style="list-style-type: none"> <li>・予測外の現種の誕生と、彼らによるレイの利用で、「世界再生」の演算結果と現実とのずれ拡大</li> <li>・イーサジェムの思考停止、三神制によるシステムの事実上の崩壊</li> <li>・その後もイマジナルとリアルジェムは各々のロジックを展開</li> </ul> </li> </ul>	↓



年代	名称	出来事	神(ジェム)の権限
約700年前	世界再生時代	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆サウス・ノースノワール教誕生</li> <li>・イーサ神の託宣の消滅とノワール教の衰退により、当時の版図に従って自然発生的に区分されていく</li> <li>・「ノースノワール教」：共和国の前身となる各都市国家に広がっていたノワール教とはほぼ変わらない姿</li> <li>・「サウスノワール教」：メリディア帝国で疫病の流行。イーサ神がメリディア皇帝に接触、新たな未来の可能性を委ねると同時に聖典メリディアスを改ざん               <ul style="list-style-type: none"> <li>○イーサの因子の追加</li> <li>○「神殺し」の使命の一文の封印</li> <li>○封印を解除した者に汚電化のトラップ</li> </ul> </li> <li>・メリディア一族、神との契約で頑健な身体を手入。宗教改革を行ないサウスノワール教を立教、皇帝がサウスノワール教皇＝光皇を兼務</li> </ul>	<div>イマジナル ジェム</div> <div>リアル ジェム</div>
約700～650年前		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆オルキナ教誕生</li> <li>・イーサ神の託宣停止と、ノースノワール教の誕生とほぼ同時期に、リアル神によるオルキナ教創造</li> <li>・オルキナ教の誕生によって、リアル神に対立するイマジナル神(と神種)はノースノワール教に接近し、教義をイマジナルに都合の良いものに書き替えていく</li> </ul>	
約600年前		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆オルキナ教国誕生</li> <li>・リアル神とオルキナ教徒、空中回廊ベルクトのレイ散布機能を再起動</li> <li>・ホゾンが再発生し、地脈を流れるレイの流れのバランスが狂う</li> </ul>	
約550年前		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆トゥレミア共和国誕生</li> <li>・文化面が近い都市国家が集まって共和国建国</li> </ul>	
<hr/>			
23年前		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆聖典メリディアス封印解除</li> <li>・ヴァイスとマハト、エレナ救命のためイーサ神と契約</li> <li>・トラップによりヴァイスとマハトは徐々に汚電化</li> <li>・エレナにイーサの因子が組み込まれる</li> <li>・ヴァイス、聖典の改ざんを知り、「神殺し」を決意</li> </ul>	
18年前		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆アルス誕生</li> <li>・当初想定されていた、正統な「イーサの子」</li> </ul>	
17年前		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ラルク誕生</li> <li>・母エレナがイーサの因子を得たことによる、想定外の「イーサの子」</li> </ul>	
15年前		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆リアル・ディーバのラフィ、QEDの襲撃を受ける</li> <li>・次代ディーバのアデル、ロードナイトのザムエルに保護される</li> <li>◆レオン食傷、レックス死亡</li> </ul>	
13年前		◆トゥレミア数学省のシエル、イマジナル・ディーバに就任	
3年前		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆トゥレミア元老院議員、ダグラス暗殺される</li> <li>・アルコーン隊長レスリー、事件の真相を求め除隊</li> </ul>	
現在		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ラフィ、再びQEDの襲撃を受け死亡</li> <li>・オルキナ教国はメリディアによる犯行と見なし情勢悪化</li> <li>・サージュ、アデルの捜索</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆シエル、オルキナ教国ティノスの襲撃(報復)を受け死亡</li> <li>・リフィア、イマジナル・ディーバに就任、シムマブを獲す旅に出る</li> </ul>	
		◆ラルク、イマジナルの定理を選択	
		◆アデル、リアル・ディーバを継承	
		◆アルス、リアルの定理を選択	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・長年暴走状態にあったギルダブがアルスとの契約により沈静化</li> <li>◆メリディア帝国、オルキナ教国に侵攻</li> <li>・空中回廊ベルクトの機能停止の隙を突いて帝国軍が侵入</li> <li>◆メリディア帝国、トゥレミア共和国に降伏を促す</li> <li>◆皇帝マハト、自害(原因は汚電化)</li> <li>・皇太子ヴァイスによる新政</li> <li>・QED、帝国軍を騙り共和国元老院議長シェリィ襲撃</li> <li>◆アルス、ヴァイスを討ち政権奪取</li> </ul>	

ス  
ムマ  
ッ  
プ攻  
略サ  
ブ  
イ  
ベ  
ン  
トデ  
ィ  
ア世  
界  
観



## ✧ イーサの子としてのラルク ✧

イーサのコードを持ち、イーサ神に定理を授けらるイーサの子。これは世界再生のための答えを導き出す者と期待され、イーサの因子を与えられた、メリディア皇室直系の人間に現われる。つまりアル神の定理を選んだアルスこそが、遠い過去より誕生を囑望された、正統なイーサの子なのだ。一方ラルクは皇室の血は受け継いでおらず、本来ならばイーサの子となろうはずもなかった。だが彼の母エレスはかつて皇室にいた際、聖典メリディアスの封印解除によってイーサ神の介入を受け、体内にイーサコードを取り込んでしまう。そのためのちに生まれたラルクにその因子が受け継がれ、予定外の「ふたりのイーサの子」が誕生したのだ。なお彼は皇太子ヴァイスの異兄弟でもあり、さらには神種レックスを父に持つ現神と神種のハーフという、極めて複雑な立場でもある。イーサ神の予言を凌駕するイレギュラーな存在だからこそ、現神と神種、双方の存続という新しい定理を、ラルクは生み出したのかもしれない。



### イーサの紋章

イーサの子たる証の紋章。イマジナル・ディバのリフィアの口づけによってラルクの額に刻まれる。

### ラルク

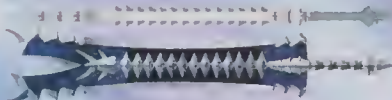
母がイーサ神の介入を受けたことでイーサコードを受け継ぎ、平民ながらイーサの子となる。

## ✧ イーサの呪いと神殺し ✧

メリディア皇家は神から未来の選択を委ねられた「イーサの祝福を得た一族」であると同時に、かつてその神に牙を刺した「神殺しの一族」でもあるという、一見矛盾した存在である。その理由は皇室の祖がノワールとイーサジェムの支配に異を唱えた叛乱の徒ゆえに、革新と変化を見出すと見なされ、イーサ神が直々に恩恵を与えたからだ。しかし神は立場の優位性を保ち続けるため、皇室の聖典・聖典メリディアスに、内容の改ざんと汚染化の罠を仕掛ける。その結果、両者の間に現在の権者が生まれたのだ。呪いは神の介入から700年後、皇室エレナの命を救うために聖典を開いた、ヴァイスと皇帝マハトを襲う。それはマハトに対しては神の恩恵とりに命による罪の償いを強いるが、ヴァイスには一族の大義を喚起し、復讐心も相まって、彼を1000年越しの神の討伐へと向かわせることになった。この行為がやがてラルクの「定理」を導くことは、はかならぬイーサ神でさえ予測し得ない誤算だったのだ。

### ヴァイス

23年に一度生まれる汚染化の呪いで、左肩から左腕すべてをおぼろしい汚染のそれに変えられる。



### イस्कンダル

「英雄」の名を持つ大剣。皇室に伝わり、ヴァイスの神殺しの意圖とともにラルクに継承される。



## ✧ ノワール12勇士とノワール教 ✧

ノワール12勇士とは竜降下よりもさらに過去、負の時代にフルヘイム全土を巻き込んだ百年戦争を終結に導いた戦士の総称である。コーダー・アルルの下に乗った彼らは、開闢の時代から存在する宝玉「イーサジェム」が集めるコードの力によって世界を平定すると、イーサジェムにフルヘイムの再生計画を託し、「文明の繁栄」を中心に思考する「イマジナルジェム」と、「自然への帰属」を中心に思考する「リアルジェム」。そして両者のロジックから回答を導く「イーサジェム」に分割。イーサジェムの導きをノワールが世界に伝えるという、再生プログラムとしての統治を体系化したのだ。その後メディア勢力の叛乱によってホゾンが世界規模で叛乱した際、彼らはみずからログレスとなってホゾンの浄化を担う。これにより組織が空洞化したノワールは徐々に宗教色を強め、イーサジェムは「イーサ神」に、そしてその演算結果は「託宣」とされ、「ノワール教」はフルヘイム全土に浸透していったのである。

### 深慮のアルル

優れたコーダーとして名を馳せたノワール12勇士の長ソアウ。思想や両者の垣根を越え戦士たちを束ねる。

### リューズ

イーサジェムのエイリアス。神たる自分に定理を奏するイーサの子を導くため実体化する。

## ✧ 託宣の残滓 ✧

神種たちが眠りについたあと、地上に残ったノワールの教えから現種たちの中に発生したはずのノースノワール教が、「進歩と革新」という名のホゾン浄化という、神種のための教義を持つのはなぜか。これはイマジナルジェムと神種たちが、ノースノワールの教えを自分たちに都合よく利用してきた結果だ。およそ650年前、現在のオルキナの地には、すでに「自然帰属」の思想を宗とする、リアルジェムのロジックの影響を受けたオルキナ教が確立されていた。イマジナルジェムと神種はこれに対抗する形でノースノワール教に介入し、教義に神種の存続という目的を添えたのだ。だが神種らが振舞っていないオルキナ教でさえ、その教えのもととなるのは、竜降下当時の被災の爪痕を癒すためのプログラムに基づいた「滅びと再生」。すなわちいずれも、双方のジェムが己のロジックこそをイーサジェムに提示するために巧みに伝播させたものであり、世界の人類の大多数を占める現種の命は、はなから面数に入っていないのである。

### ハーデル&シエル

リフィアの両儀。ハーデルはログレス・シムマフに、シエルは地上降下後イマジナル・ディーバとなる。

### ホゼア

ノースノワール教の聖型。リフィアとイーサの子ラルクを利用し、神種だけの理想郷建設を目指す。



# 設定資料

ここから、特別に入手した設定資料をたっぷり  
と掲載する。タウンやダンジョンの細部や  
人々、モンスター、その他予約特典まで、この  
本でしか見られないお宝が満載だ。

## ◆ ディアマンツ周辺

### トバジオン



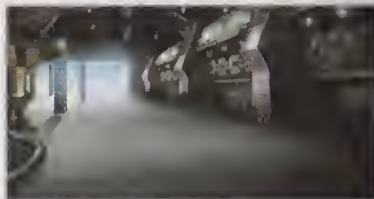
### 竜縛塔・束縛の間



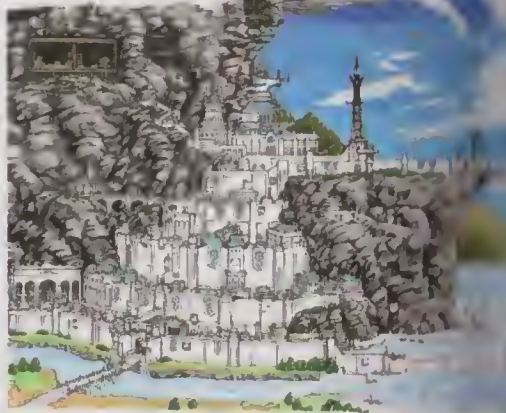
### ザムエル武芸塾



### カタバルト



### 帝都ディアマンツ



### ディアマンツの人々



## アントラクス周辺

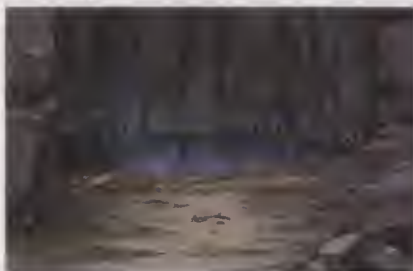
教都アントラクス



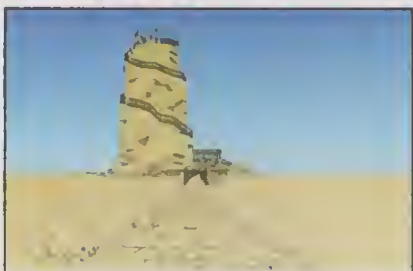
オルキナ教大神殿入口



海鳴りの道(アーヴァンク戦)



オルキナ教大神殿全景



アントラクスの人々



武器屋



工房とアイテム屋



ム

マン  
フ

収  
略

サ  
イ  
フ  
イ  
ベ  
ン  
ト

デ  
ー  
タ

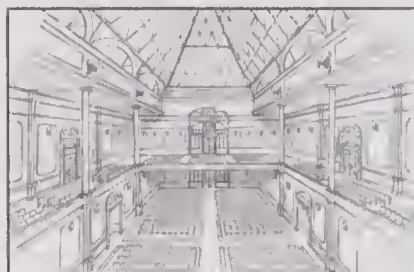
世  
界  
観

# カルブunks周辺

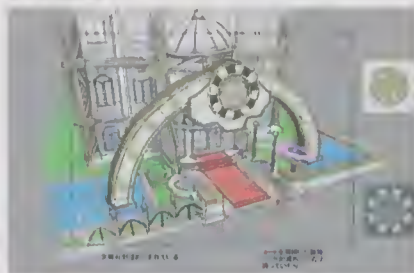
元老院入口



ハーモニーホール内部



娯楽街区画



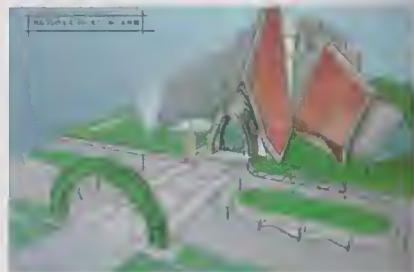
カルブunksの人々



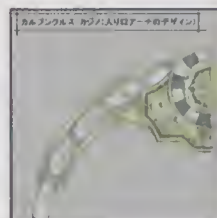
元老院外観



ハーモニーホール



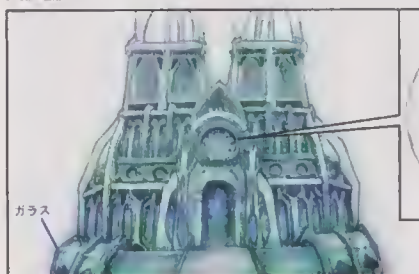
トゥレミア旗



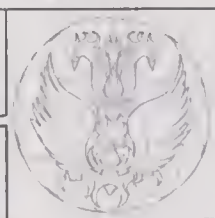


# ● ベネトナーシュ周辺

大聖堂



シンボルデザイン



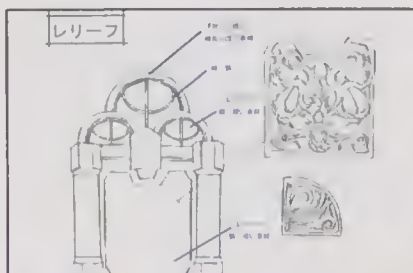
アーチ



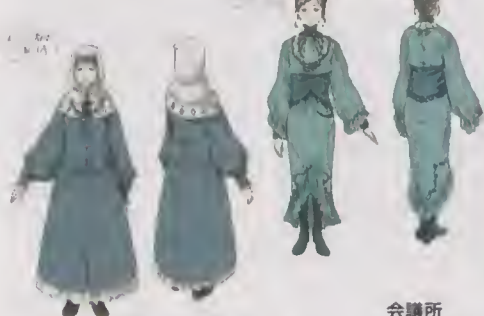
墓地



レリーフ



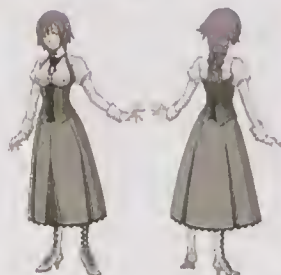
ベネトナーシュの人々



パトラキテス入口



会議所



ム

マッ  
フ

取  
略

リ  
フ  
イ  
ヘ  
ント

ア  
ー  
ク

世  
界  
観

## エブル周辺

エブル街並み



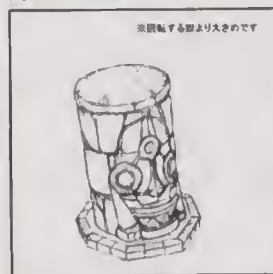
エブル遺跡入口



エブル遺跡動く石像



動かない石像



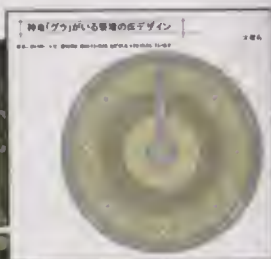
リフト



ガロア大裂溝



グラのいる祭壇

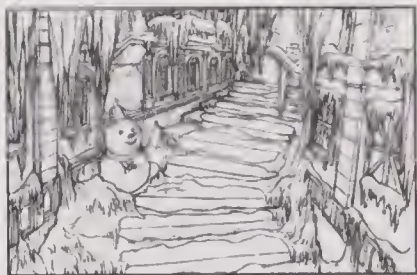


エブルの人々

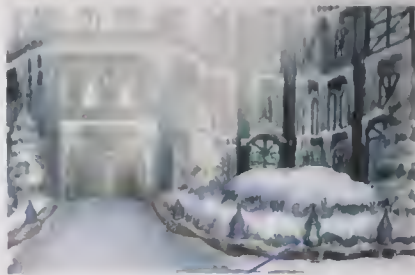


## ● オバルス周辺

雪だるまのある街



士官学校



街の入口



針葉樹と雪だるま



柵と階段の模様



柵の模様



店  
舗

レゾルベント大氷壁



オバルスの人々



リ  
フ  
イ  
ベ  
ン  
ト

デ  
ータ

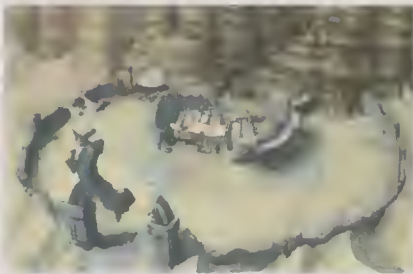
世  
界  
観





## フェリス周辺

フェリス全景



砂漠の建物



廃都ヒルベルト



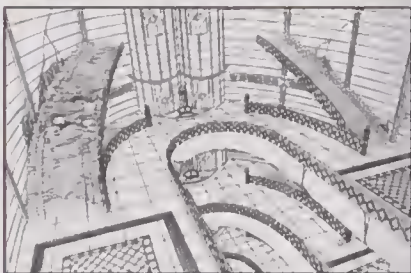
くずれた建物



天衝塔ガイフェルト



天衝塔ラウンドフロア

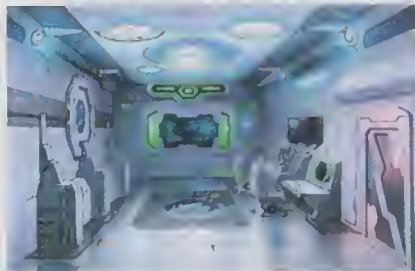


フェリスの人々

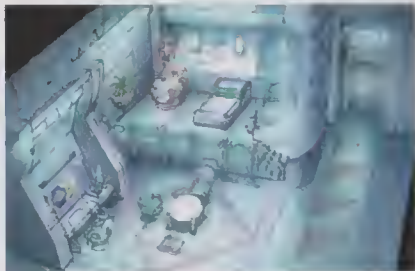


## 空中回廊

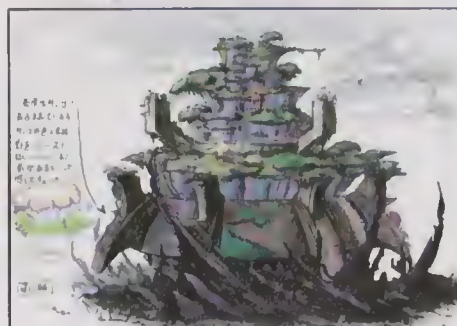
ラスカーダ通信室



クレイデル民家



ベルクト全景



神種の眠る星のゆりかご



コア(リアルジェム)



クレイデルの人々



珊瑚の回廊



攻略

サバイベント

データ

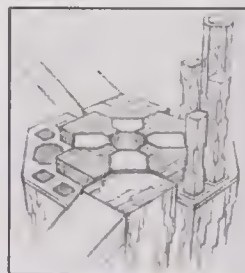
世界観

## ● 聖地ノワーレ

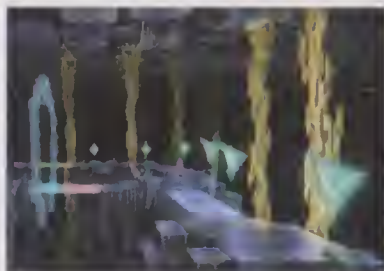
聖地ノワーレ全景



通路細部

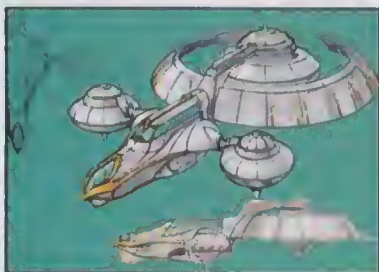


通路

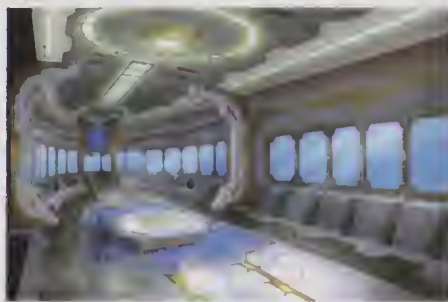


## ● 乗り物

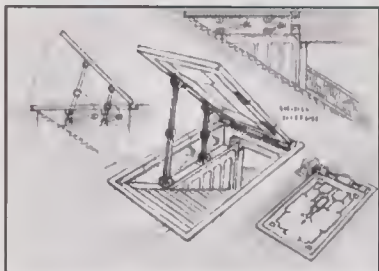
ブレイブセシル号



旗艦バーセヴァル



バーセヴァル入口



エレベータ



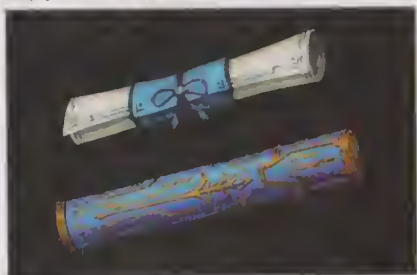


## ● 小物、かざり

### アデルのペンダント



### メリディアの親書



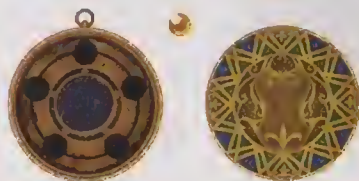
### 道標



### 竜玉石



### ジェムとケージ



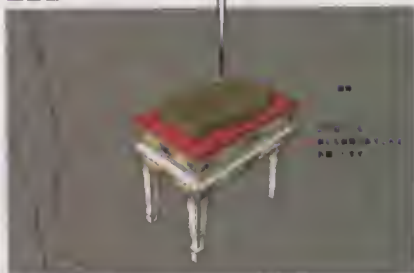
### 宝箱



### 聖典メリディアス



### 上面図



攻略

サバイベント

データ

世界観

● 武器

アルスの剣



ヴァイスの剣



イグナーツの剣



大剣



杖



短剣



籠手



オイゲンの剣

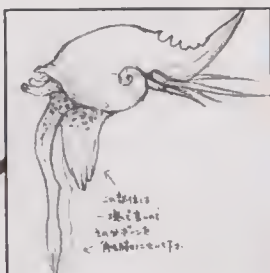


銃



● モンスター

水棲生物系

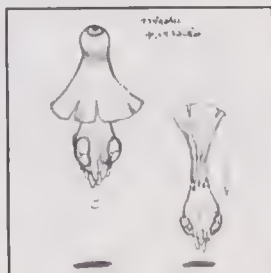
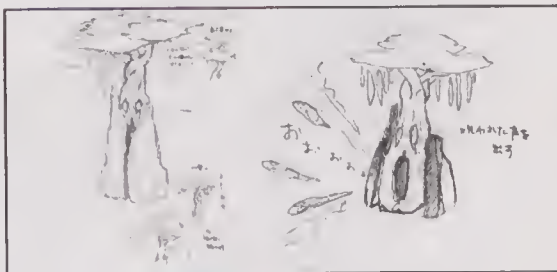


## 有翼生物系



「おれがも」つとニヤリとしています  
 まるっこいおれだで足が膝に届きっている

## 植物系



システム

マップ

## 攻略

— サブイベント —

データ

世界線

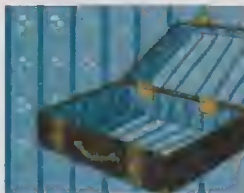




## ● モンスター

### 不死系

トフンタの中は命草



キョートの中は黒くつ返してござい



人形なので舞のまじりからちゃん  
のようにマアアとしてる  
伊達朝のブールをかぶっている  
レーナスなどの顔はかわいそうです  
必ずでなければならぬでござい



### 魔獣系



1. 魔獣系 2. 魔獣系  
3. 魔獣系 4. 魔獣系

### 竜系



### 魔法生物系

魔法でほんく魔法で魔法を召すりながら移動します



魔法でほんく魔法で魔法を召すりながら移動します  
魔法の中からは魔法を召すりながら移動します



● ボスモンスター

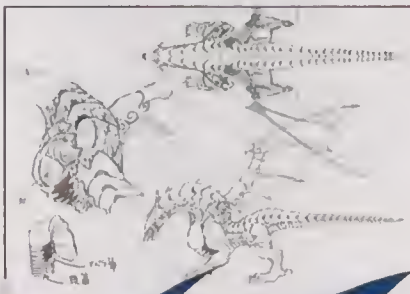
ビフロス



アーヴァンク



ヨルムンガンド



イーサ神



システム

マップ

攻略

サバイベント

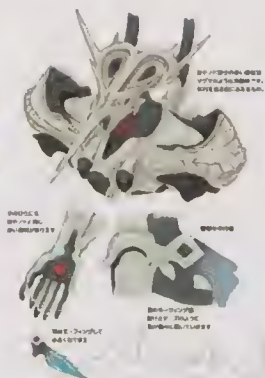
データ

世界観



# ● ログレス

## シムマフ



## バビルサグ



## ギルダブ



## パネトウ



## グラ



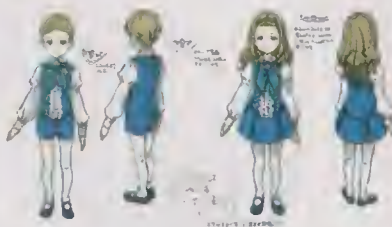


● その他、あれこれ

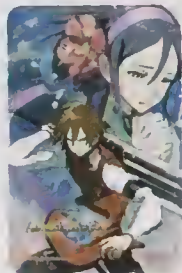
メイドさん



音楽団員たち



店舗別特典(左から、ゲーマーズ、ソフマップ、アニメイト、いまいじん)



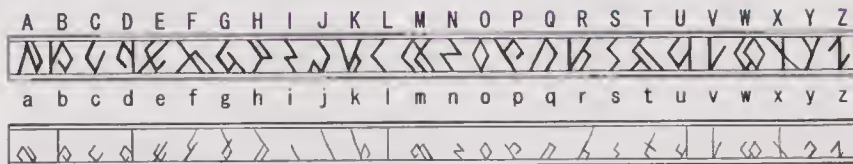
シェリィ



カーライル博士



コーダー文字



システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観



2009年8月24日 初版発行

発行人・編集人 浜村弘一  
局長 坂本武郎  
編集長 青山良  
副編集長 澁田雅範  
業務部 三浦真木

印刷 大日本印刷株式会社

発行所・発売元 株式会社エンターブレイン  
〒102-8431  
東京都千代田区三番町6-1  
電話 0570-060-555(代表)

執筆 松本幸彦(AIRS WORKS)  
松本亮(うどん企画)  
小野瀬恵(うどん企画)  
松丸愛紀子  
山口康弘

デザイン協力 株式会社エストール  
Ash Graphics  
内田崇寛(ファミ通書籍編集部)

編集 大石美智子(ファミ通書籍編集部)  
表・デザイン 中村素(ファミ通書籍編集部)  
編集協力 藤田知沙(ファミ通書籍編集部)  
校正 青木隆二

協力 株式会社マーベラスエンターテイメント

## アーカライズ ファンタジア 公式コンプリートガイド ARC RISE FANTASIA OFFICIAL COMPLETE GUIDE

●本書は著作権法上の保護を受けています。(株)エンターブレインの明示の許諾なく、本書の全部または一部を複製、出版、上梓、レンタル、販売、頒布、展示、公衆送信(自動公衆送信可能化を含む)等することは、法律により禁じられています。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントの応募に際してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL: <http://www.enterbrain.co.jp/>)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

◆本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先◆

エンターブレイン カスタマーサポート

電話: 0570-060-555

(受付時間は土日祝日を除く12:00~17:00)

メールアドレス support@ml.enterbrain.co.jp

※ご購入内容によっては、ご返金までにお時間をいただく場合があります。  
また、本書に記載していない取扱い方法などにつきましてはお答えできません。

Wiiは任天堂の登録商標です。

© 2009 Marvelous Entertainment Inc.

© 2009 ENTERBRAIN, INC.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7577-5060-9

Printed in JAPAN





## ファミ通責任編集のゲーム攻略本

アイドルマスター SP パーフェクトサン/ワンダリングスター/ミッシングムーン プロデューサーズガイド	1995円
アヴァロンコード 公式コンプリートガイド	2205円
アマガミ オフィシャルコンプリートガイド	1995円
おいでよ どうぶつの森 かんぺきガイドブック	1050円
ガンダムバトルユニバース コンプリートガイド	1785円
ガンダム無双2 パーフェクトガイド	1890円
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム コンプリートガイド	1575円
機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V ファイナルコンプリートガイド	1680円
機動戦士ガンダム 戦場の絆ポータブル コンプリートガイド	1890円
機動戦士ガンダムOO ガンダムマイスターズ コンプリートガイド	1890円
喧嘩番長3 ～全国制覇～ 公式ガイドブック	1680円
サカつくDS タッチandダイレクト パーフェクトガイド	1680円
侍道3 公式ガイドブック 極めの書	1680円
シムシティ DS2 カンペキサポートガイド	1260円
シャイニング・フォース フェザー コンプリートガイド	1890円
白騎士物語 -古の鼓動- 公式ガイドブック	1890円
スーパーロボット大戦K パーフェクトバイブル	1680円
スーパーロボット大戦Z パーフェクトバイブル	1890円
スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- ファイナルガイド	2310円
セクリッド ブレイズ 公式コンプリートガイド	2310円
世界樹の迷宮II 諸王の聖杯 公式マスターズガイド	1680円
セブンスドラゴン コンプリートガイド	1890円
戦場のヴァルキュリア コンプリートガイド	1680円
ダービースタリオンDS 完全攻略ガイド+ ～ダビスタ鉄人秘伝の書～	1785円
大乱闘スマッシュブラザーズX ファイティングマスターズガイド	1554円
テイルズ オブ ヴェスペリア パーフェクトガイド	2100円
テイルズ オブ シンフォニア -ラタスクの騎士- パーフェクトガイド	2100円
テイルズ オブ デスティニー2 オフィシャルガイドブック 新装版	1365円
テイルズ オブ ハーツ パーフェクトガイド	2205円
デビル メイ クライ 4 公式ガイドブック	1680円
デビルサマナー 葛葉ライドウ対アバドン王 超公式完全本	1890円
New スーパーマリオブラザーズ パーフェクトガイド	1050円
バイオハザード 解体真書 Wii対応版	1785円
バイオハザード0 解体真書 Wii対応版	1365円
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム パーフェクトガイド	1680円
ファイナルファンタジーVII 解体真書 ザ・コンプリート 改訂版	1313円
ファンタシースター ZERO コンプリートガイド	1680円
ファンタシースターポータブル パーフェクトバイブル	1890円
プリンス・オブ・ペルシャ 公式ガイドブック	1785円
ペルソナ4 公式設定画集	1785円
ペルソナ4 公式パーフェクトガイド	1785円
ポケットモンスター プラチナ 公式完全ガイドブック	1260円
マクロスエースフロンティア コンプリートガイド	1890円
街へいこうよ どうぶつの森 かんぺきガイドブック	998円
マリオ&ルイージRPG3!!! ばあふえくとガイドブック	998円
マリオカートWii カンペキ爆走ガイドブック	1050円
女神異聞録デビルサバイバー 公式パーフェクトガイド	1890円
モンスターハンター 2(ドス) 公式ガイドブック	2415円
モンスターハンターポータブル 2nd G 公式ガイドブック	2205円
428 ～封鎖された渋谷で～ オフィシャルガイドブック	2205円
龍が如く 見参! 完全攻略極ノ書	1785円
龍が如く3 完全攻略極ノ書	1785円
流星のロックマン3 ブラックエース・レッドジョーカー 公式コンプリートガイド	1365円
ルーンファクトリー フロンティア ファイナルパーフェクトガイド	2100円
ルーンファクトリー2 ファイナルパーフェクトガイド	1575円

※記載いたしました価格は本体価格に消費税5%が含まれております。

ISBN978-4-  
C0076 ¥1900



X000AEKO3J

アーケライズファンタジア 公式コンプリートガイド  
中古品(良い)

エンターフ

定価 本体1900円 + 税

1920076019005

©2009 Marvelous Entertainment Inc.

